#332 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

2022 PREVIEW EDITIE



WWW.PU.NL

FEB 2022
BP € 6,75

MAAK JE KLAAR VOOR PIJN OP EEN COMPLEET NIEUWE SCHAAL

TOP 22 MEEST GEANTICIPEERDE GAMES VAN 2022 • DE GAMEFILMS MET DE MEESTE POTENTIE VAN 2022 • ONMISBARE SERIES GEBASEERD OP GAMES IN 2022 • GAMETRENDS, -HYPES EN ANDERE HETE ZAKEN IN 2022 • CHRONO TRIGGER: NOG STEEDS BIJ DE TIJD • EMOTIONELE TERUGKEER NAAR LUFIA • HET WARE VERHAAL VAN EEN IRL VILLAIN: BOBBY KOTICK



RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 64,95 (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 38,00 (€ 6,33 per editie)



+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

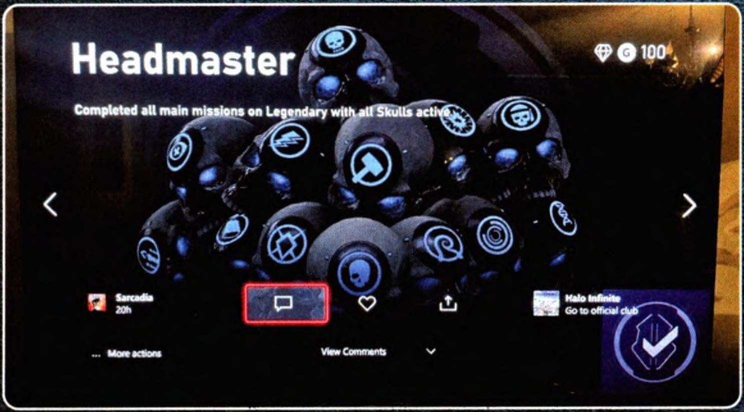
IT'S ALL IN THE GAME

Souls Prep



Zoals je verderop in deze PU kunt lezen heb ik ein-delijk een PS5 gekocht. Met name voor twee games. De ene is al uit, en heeft me alweer helemaal in zijn greep: het hierbij afgebeelde Demon's Souls. De andere staat prominent op de cover van deze PU. O man, ik hoop dat ik Demon's Souls heb uitge-speeld als Elden Ring komt!





Pijn met de Chief



Ja, dames en heren, mijn ePenis is weer iets langer geworden, want ik heb de campaign van Halo Infinite uitgespeeld op LASO! Voor de leek: dat betekent 'Legendary All Skulls On', wat Engels is voor 'hopelijk hou je van pijn'. Want de Legendary-moeilijk-heidsgraad is al sadistisch genoeg, maar de geheime skulls verdubbelen de frustratie. Zo is er geen HUD (succes met richten!), heb-ben vijanden nóg meer health, en krijg je géén checkpoints als je schild niet 100% volledig is opgeladen. Pfffft. Het antwoord hierop? Dynamo gre-nades spammen! Dankzij de Bandana-skull heb je namelijk wél oneindig ammo... inclusief granaten!

Ongepaste trots



In de review van Jurassic World Evolution 2 op pu.nl was ik een beetje aan het mopperen over het ontbreken van een echte uitdaging in de hoofdmoot van de game, maar de Challenges op de Jurassic-moeilijkheidsgraad zijn echt een BITCH! Je moet vijf sterren zien te halen met allerlei dingen die je tegenwerken, en dan ook nog in een be-paalde tijd! Ik heb er langer over gedaan dan ik durf toe te geven, maar heb het gelukkig uiteindelijk wel geflikt.





Volle muur



Nou is Solar Ash niet mijn favoriete Annapurna-ga-me ooit (zie pagina 56), maar de game weet wel plaatjes te genereren die niet zouden misstaan aan de muur van mijn nieuwe, extreem geeky huis. Helaas is er geen plaats, want er moeten twee tv's, twintig inge-lijste comicbook-covers en vijftien andere game-artworks aan gehan-gen worden.



Pag. 012



Pag. 018



Pag. 056



Pag. 060



Pag. 062

COVERVIEW

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

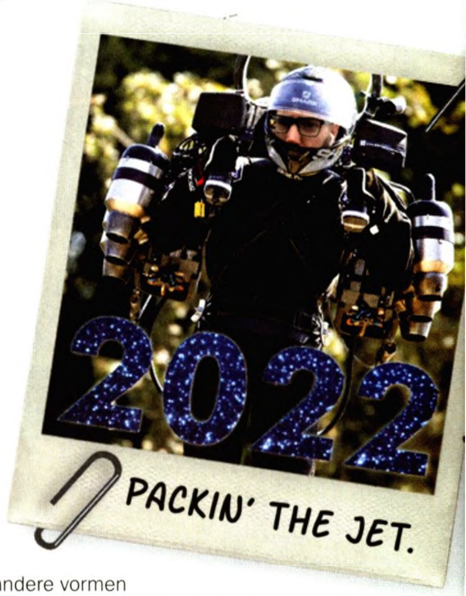
DE REDACTIE

De 2, de 0 en de 2 keer 2



Vreemd genoeg lijkt het er niet op dat we in 2022 allemaal rond gaan vliegen met een jetpack. Ook staan er verbazingwekkend weinig appartementen te koop op de maan en zijn vliegtuigmaatschappijen nog stééds niet vervangen door teleportatiestations. Teleurstellend? Lichtelijk, maar alsnog lijkt 2022 een enorm futuristisch jaar te worden. NASA gaat een ruimteschip naar de Psyche-astroïde sturen, China gaat supercomputers onthullen die 1 triljoen berekeningen per seconde kunnen maken, terwijl NFT's er voor zorgen dat je digitale scheetmuziek kan kopen en 80.000 dollar mag betalen voor een tweet over een crappy lunch op een gefaald festival. Dat is progressie, mensen!

Belangrijker dan dat allemaal, is de vooruitgang die videogames boeken. We gaan dit jaar namelijk overweldigd worden door een stortvloed aan indrukwekkende, vooruitstrevende, verrassende en o zo next-gen titels... eh, waarvan veel ook op de vorige generatie zullen uitkomen. Maar dat mag de pret niet drukken, want verderop in deze PU zal blijken dat 2022 onze klauwen permanent aan onze controllers/toetsenborden zal lassen! In een special van 18 propvolle pagina's presenteert de voltallige redactie een Top 22 aan games die we onmiddellijk willen spelen. We hebben het hier over absolute toptitels in een enorme verscheidenheid aan genres, van Stray tot en met S.T.A.L.K.E.R. 2, en van Total War: Warhammer III tot aan Hogwarts Legacy. Wat de felbegeerdste games zijn in de top 3? De games die praktisch al onze redactieleden wel willen spelen? De enige manier om daar achter te komen is door te bladeren, oh magazinelezer!



In diezelfde, belachelijk uitgebreide Preview van 2022 gaan we ook in op andere vormen van media. Er komen dit jaar namelijk verrassend veel films en series aan die hun inspiratie vinden in videogames, zoals HBO's The Last of Us en een animatiefilm van Super Mario Bros., om er maar een enkele te noemen. Maar je moet je niet meteen op alles gaan verheugen, aangezien teleurstelling om de loer ligt, en daarom hebben we de meest kansrijke producties in handige lijstje gestopt. Tot slot hebben we nog een aantal ingelichte voorspellingen over de near future, zoals speculaties over de Switch 2 en PlayStations mogelijke versie van de Gamepass. Zoveel hype over een jaartal ga je nergens anders vinden, digitaal noch op papier, dus wees klaar om klaar te zijn voor 2022. Covid verhoede maken we er saampjes een lekkere van. Jullie, wij, Power Unlimited en alle digitale entertainment die we over 12 maanden kunnen verspreiden. ● *Wouter*

Ondertussen...

Lucas



Knuffelde deze maand...

...met m'n kersverse zoon Daniel! Lange gamesessies zaten er niet in, maar ik ben wel kampioen in slaapliedjes zingen geworden.

JJ



Bracht deze maand...

...meer tijd dan normaal door in de gezonde buitenlucht. Anders gingen mijn spiertjes in lockdown.

Marvin



Voelde zich deze maand...

...als Isaac, want de keuzestress begint toe te slaan. Gelukkig komen er weinig dikke games uit dit voorjaar – oh, wacht... Dan nóg maar een run in The Binding of Isaac. Eentje. Echt.

Cody



Trok deze maand...

...een fles champagne open om het nieuwe jaar in te leiden! Tenminste, dat probeerde ik. Want na tien ongemakkelijke minuten kwam ik er achter dat er nog een ijzerdraadje om de fles zat. Dat belooft wat voor 2022.

Dwayne



Sprong deze maand...

...50 gaten in de lucht van blijdschap. Mijn nieuwe LG C1-televisie maakt nu een paar weken deel uit van m'n gamingsetup. Wat een televisie als je een PS5 of Series-console in huis hebt!

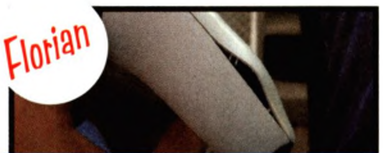
LauraJenny



Haalde deze maand...

... na 129 jaar eindelijk mijn rijbewijs. De enige schade die ik heb gereden is aan deze chocolade-auto. Mjam.

Florian



Begon deze maand...

...helemaal kut aan 2022! Ik kwam er net na middernacht achter dat m'n DualSense iets te dichtbij de bakplaat lag, waardoor hij op vervelende wijze is gesmolten. Hij doet het nog, maar ligt niet echt meer lekker in de hand. Ach, goed excuus om de nieuwe kleuren DualSense-controllers in huis te halen!

Martin

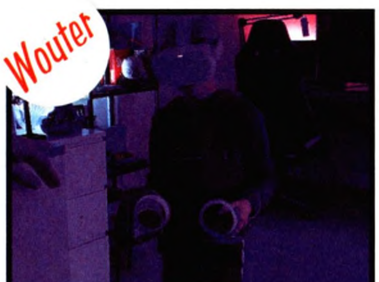


...otste kans op een PS5 voor ...ne prijs maak je nog door ...ken van sites die continue ...aad checken. Zoals PS5- ...nl bijvoorbeeld, die doen dat in *...time.* Dus als er bij Coolblue of Bol.com een aantal binnenkomt, zie je dat meteen. Ook de site pu.nl (Power United) checkt de landelijke voorraad iedere twee minuten; bovendien kun je daar ook instel-

Zag deze maand...

...dat we een shout-out kregen in een lokaal krantje... alleen heten we niet Power United.

Wouter



Introduceerde deze maand...

...mijn neefjes aan het concept van 'virtuele realiteit'. Want het is al 2022, dus dat wordt hoog tijd, niet waar?

Graddus



Chillde deze maand...

...in Parijs, waar wél alles open is! Al zat ik alsnog de hele zondag op bed in het hotel te kijken hoe een zekere M. Verstappen historie schreef.

Peter



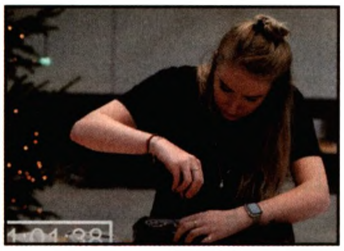
Verdiepte zich deze maand...

...in de Dungeons & Dragons-lore. Mijn goede voornemen voor 2022 is om vaker Dungeon Master te spelen voor mijn vaste D&D-groep. Dat weten ze nog niet, maar ze lezen ook de PU dus... SURPRISE!



NK SSD inbouwen!

Ja, je leest het goed... het Nederlands Kampioenschap SSD inbouwen. Als gooien met een pijltje een 'sport' is, dan is het inbouwen van een SSD dat ook, want hee, het is een kunst om zo'n ding snel en goed in je PS5 te krijgen. Maar hoe ontstaat zoiets dan? Nou, voor video's heeft Martin de afgelopen weken een stuk of vijf van die krengen in zijn PS5 geschroeft, en op een gegeven moment word je er handig in en ga je de tijd opnemen en je collega's uitdagen om het sneller te doen. PU-redacteuren durfden de strijd niet aan om een SSD van een paar honderd euro zo snel mogelijk in een PS5 te proppen... maar lezers misschien wel! Abdel wist met een sierlijke 'driekwart gronddraai' de SSD in een tijd van 1:47:13 werkend in de PS5 te krijgen. Gefeliciteerd met dit mooie Nederlandse record, Abdel.





ROG Showdown

Vier keer per jaar mogen we de ROG Showdown hosten. Een competitie waar we het als Team PU opnemen tegen een zooitje influencers van ROG. Drie keer hebben we 'm al gewonnen, dus je snapt dat we voor de vierde editie al een plek op de schouw hadden vrijgemaakt voor nog een bokaal. Maar wat er mis ging, weten we nog steeds niet, want elke game werd hard verloren. Als we verliezen zijn we gelukkig nog wel goed in iets, en dat is allesbehalve onszelf de schuld daarvan geven. Want de Hue-lamp van Tjeerd stond niet optimaal ingesteld, de coltrui van Jacco kriebelde een beetje en de fightstick van Martin was niet goed aangesloten door de stagiair. Gelukkig won wel iemand uit onze community een dikke gaminglaptop – tenminste nog íémand gewonnen...



Sloopte deze maand...

...m'n 20e GameCube-controller (althans, het topje van de stick ervan). En, nee, niet eens dankzij Mario Party; je aanschouwt hier de zoveelste nasleep van competitief Smash op hoog niveau. En, ja, ik weet dat het mogelijk is om die controller uit elkaar te halen en er gewoon een nieuwe stick in te stoppen, maar daar ben ik verdomme veel te lui voor, man. Kan ik niet gewoon ergens speciale rubberen dopjes halen, ofzo?!





Perskit van de maand!

We willen niet ondankbaar overkomen, maar we krijgen dus echt een hoop meuk opgestuurd. Postertjes, foldertjes, verrassend veel powerbanks... Maar zo nu en dan ook echt iets moois. Neem deze ammunitiekist van de beste Battlefield-game van het afgelopen jaar: Hell Let Loose. Met een handige heupfles voor onze fristi's, kaarten, een boek en legersoldaatjes. En de mensen van Riot hebben helemáál hun best gedaan met deze kist van LoL: Wild Rift. Kijk dan.



Werkte deze maand...

...lekker door aan mijn serie van acht schilderijen waarin ik mijn eigen werkelijkheid en die van Pokémon laat samenkomen. Het doel is om de schilderijen vanaf maart op verschillende plaatsen tentoon te stellen, dus laat maar weten als je daar nog een leuke plek voor weet! Kan ik daarna mooi verder met mijn volgende thema: mijn wereld en die van Zelda!

Wordt vervolgd...



Tjeerd

De meest competitieve man van de redactie is ongetwijfeld Tjeerd. Kijk hoe hij erbij zit als het niet helemaal gaat zoals hij wilt.



Hond!

Die bruine vlek op het witte kussen is de hond van Sam. Yep, onze kleine, stoere Spanjaard heeft een Poedel. Rock 'n roll deluxe.

Power Spy

● Ook dit jaar wordt ons de trip naar Los Angeles in juni door de neus geboord. Organisator ESA heeft bekendgemaakt dat de E3 dit jaar wederom niet offline gaat plaatsvinden.

● De Powerspy kan al bijna niet meer herinneren wanneer hij voor het laatst naar de beurs ging...

● Waren Cody en Dwayne toen al geboren?

● Of er online iets gaat gebeuren, wilde de ESA nu nog niet zeggen.

● Van de Powerspy mogen ze de klep de komende tijd gewoon shut houden, want die online E3-portal van vorig jaar stelde geen hol voor.

● Je scoorde nog meer game-nieuws door gewoon 'game + news' in Google in te tikken.

● De Powerspy gaat er vanuit dat de E3 2022 plaatsvindt in de Metaverse.

● Klinkt kut, maar één voordeel, je krijgt er geen jetlag van, plus je hoeft niet te luisteren naar het angstaanjagende gesnurk van collegae in het bed naast je.

● Sony complimenteerde afgelopen maand Sucker Punch uitvoerig vanwege 8 miljoen verkochte Ghost of Tsushima-games.

● Dik een jaar terug meldde dezelfde mensen echter dat Days Gone teleur had gesteld omdat de game slechts een kleine 10 miljoen stuks afzette.

● Is er iets gruwelijk fout gegaan tijdens de wiskundeles van de Powerspy, of is 10 toch echt meer dan 8?

● Veel publishers die NFT's in hun games gaan verwerken hebben het over "play to contribute".

● Oftewel, ze herformuleren hebzucht als altruïstisch, nobel en zelfs bevrijdend.

● Zo kan je diefstal bij bedrijven of rijke mensen ook omschrijven als 'noodzakelijke herverdeling van geld'.

● Overigens verkopen de NFT's van Ubisoft voor geen ene meter. »

OPUNIE

DE INSANITY DIE FEBRUARI HEET

1 februari: Life is Strange Remastered Collection
4 februari: Dying Light 2 Stay Human
8 februari: Sifu
10 februari: CrossfireX
17 februari: Total War: Warhammer III
18 februari: Horizon Forbidden West
22 februari: Destiny 2: The Witch Queen
25 februari: Elden Ring
25 februari: GRID Legends









Wie heeft dit bedacht? Dat is de vraag die we de afgelopen weken vaak stelden. Hoe kan het dat publishers, die zwaar onder druk staan om goed geld te verdienen met vaak peperdure games, en die heel goed snappen dat je niet in elkaars vaarwater moet gaan zitten, al die games in dezelfde maand plempen? Hebben ze niet goed opgelet? Zijn ze arrogant en te zelfverzekerd geworden? Of is er iets anders aan de hand? JJ is daarop in de materie gedoken en belde eens rond. En het antwoord op deze vraag was even simpel als ontluisterend.

JJ: "Er is helemaal geen masterplan. Geen weloverwogen strategie waardoor ze weten dat ze gegarandeerd gaan cashen. De verklaring is gewoon idioot simpel. Zo simpel dat ik een beetje teleurgesteld ben. Publishers hebben namelijk uitgerekend dat gamers er pak hem beet acht tot tien weken over doen om hun games van de feestdagen uit te spelen. En dan hebben ze direct honger. Een honger die gestild moet worden. En wat krijg je als je bij eind oktober en november acht tot tien weken optelt? Inderdaad..."

> "Ik realiseer me dat sommige mensen die 'spelen om plezier te hebben' hun bedenkingen hebben geuit ten aanzien van NFT's."



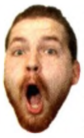
Waarom speel je anders games, mr. Square Enix-baas Matsuda?



WORDT NFT DE HYPE VAN 2022?

Ineens was het er. Binnen de Triple-A gamesindustrie, that is. De NFT, oftewel de Non Fungible Token. Je lapt, koopt een code die staat voor een stukje uit een game. Die dan eeuwig van jou is. Mits je hem niet verkoopt. De blockbuster-industrie is altijd op zoek naar nieuwe verdienmodellen en de NFT-bizz leek ze wel wat. En dus duikelden publishers als EA, Ubisoft, Square Enix en Take-Two over elkaar heen om toch maar aan iedereen te vertellen dat ze vette NFT's in hun games gingen implementeren. Daarom de vraag aan de redactie: wordt de NFT dé hype van 2022 binnen de gamesindustrie (en zijn we daar blij mee)?





Ik geloof er heilig in dat dit dé hype wordt. Het houdt een mens nu eenmaal bezig in deze tijden. De kans dat ik me erin ga verdiepen is echter klein. Vind dit soort trends altijd wel erg vermakelijk om vanaf de zijlijn te volgen.



God ja, qua hype doet het nu al veel. Voor zover ik het NFT-idee begrijp, is mijn voorlopige conclusie dat dit iets kwaadaardigs is, iets wat game-bedrijven willen gebruiken om veel en/of meer geld te verdienen, niet iets wat voor ons gamers onze ervaring gaat verrijken. Het zal eerder iets zijn wat daar afbreuk aan doet. Dus laat die hype lekker lopen, en richt je op de games van bedrijven die van die flauwekul niets moeten weten.



Dat zou best eens kunnen. Ik denk echter ook dat de hype snel zal zakken omdat het snel 'normaal' gaat worden. Ik zit zelf al jaren in de wereld van crypto, dus de blockchain en dingen als NFT's voelen voor mij niet echt nieuw meer. Maar de massa krijgt er nu langzamerhand steeds meer mee te maken. Ook moet het nog blijken of er oprecht leuke dingen met NFT's in games gedaan gaan worden, want ik ben bang voor ordinaire money-grabs. Dat is slecht voor games, de industrie, de gamers én voor crypto en de blockchain.



Of je het nu wil of niet, als uitgevers ergens geld ruiken dan gaat het gewoon gebeuren. Kijk naar de ophef rond de eerste microtransactie (het harnas van het Oblivion-paard). Alle gamers stonden op hun achterste benen. Dit kon echt niet. Inmiddels is de microtransactie een algemeen geaccepteerd gegeven. En dat gaat – helaas, wat mij betreft – ook gebeuren met de NFT.



Zal best, die hype. Ik blijf in ieder geval ver weg van NFT's, want ze doen helemaal niets voor mijn game-ervaring.



Absoluut. Blockchain is hip en cool en niemand wil de boot missen natuurlijk. Of wij gamers er ook blij van moeten worden is vraag 2, want het voegt in principe natuurlijk geen reet toe aan de game-ervaring.



Hangt er helemaal vanaf wat je met 'hype' bedoelt, want het is slechts een digitale manier om mee aan te tonen dat jij iets unieks bezit. Mensen moeten er nog aan wennen; daarom heb je momenteel zowel een grote groep mensen die het onnodig haten als dat je publishers hebt die die shit op hebzuchtige wijze in hun games forceren. Maar zodra men aan het concept gewend is, dan kan het een hele toffe toevoeging zijn aan de manier waarop we met digitale aankopen omgaan.

SERIOUS GAMING



Veel nerderiger krijg je de sushi niet...

SERIOUS GAMING



Het is in elk geval geen NFT...

Power Spy

- Dat snapt de Powerspy wel, want als je eerst 600 uur Ghost Recon Breakpoint moet spelen om een NFT te kunnen bemachtigen...
- Weet Ubisoft wel wat je in 600 uur allemaal niet kunt doen..?
- Inderdaad, nog steeds niet de complete map van Assassin's Creed Valhalla clearen.
- De bezitters van een PlayStation-console waren ook in 2021 de grootste afnemers van PornHub.
- De Powerspy hoopt dat het hier vooral om de bezitters van een PS5 gaat. Dat geeft gewoon aanmerkelijk minder smerige vlekken, zo´n witte console en controller.
- Plus, als je faceplate iets te plakkerig wordt, kan je gewoon een nieuwe buitenkant aanschaffen.
- Wat deze rukkers dan checken? Mogelijk The Witcher: The Wild Cunt, Call of Booty: Black Cocks, Crash Bandicooch, Mineshaft en Donkey Schlong.
- Zo, de Powerspy heeft nu al de slechtste grap van 2022 gemaakt.
- Over PlayStation gesproken. Het bedrijf gaf onlangs meer details vrij over PSVR2. Aan boord, dankzij 4K, een vele malen hogere resolutie.
- Nu kunnen Dwayne en JJ een stuk fraaier kotsmisselijk worden.
- Logan Paul kocht onlangs voor 3,5 miljoen dollar een doos met daarin zes pakken met ongeopende eerste editie Pokémon-kaarten.
- Is dat nieuws op zich al te bizar voor woorden, de kaarten lijken naar alle waarschijnlijkheid ook nog eens fake te zijn.
- De enige manier om erachter te komen of de kaarten echt zijn, is door ze open te maken. Maar dat maakt ze weer minder waard.
- Kortom, 3,5 miljoen dollar voor een hoop toffe maar vrij waardeloze kaarten dus.
- Eén voordeel: Logan Paul heeft de komende Halloweens genoeg zooi in huis om aan de kids te geven die langs zijn deur gaan.

Power Spy

- Final Fantasy XIV is zo succesvol dat Square Enix genoodzaakt was de game tijdelijk uit de verkoop te halen. De servers konden de toestroom van fans niet aan.
- Dat heet nog eens meedenken in de strijd tegen games en verslaving.
- Dat hardcore gamers een apart volk zijn, dat weten we wel. Maar er is altijd baas boven baas.
- Binnen de Elden Ring-community heerst momenteel de verhitte discussie of de paarden in de game nu wel of niet een paardenlul horen te hebben.
- De lockdown doet duidelijk wat met mensen.
- De man die leiding gaf aan de ontwikkeling van Skull & Bones is na vijftien jaar trouwe dienst vertrokken bij Ubisoft.
- De Powerspy wist niet dat die game al zo lang in ontwikkeling was...
- Hopelijk komt het spel nog wel uit voordat de Powerspy zelf skull & bones is.
- Wist je dat GTA3 ooit aan Xbox is aangeboden als console-exclusive? Wilden ze niet.
- 100% zeker dat daar vandaag de dag nog wel eens iemand in Redmond van wakker schrikt...
- Tijdens de afgelopen Consumer Electronics Show in Las Vegas werd er weer een grote hoeveelheid aan maffe gadgets getoond.
- Kroonstuk was toch wel een keyboard met een handverwarmer en massagetool eraan.
- Daar heb je toch je vriend(in) voor?
- Er is inmiddels meer dan een triljard keer gekeken naar een Minecraft-video.
- De mensheid weet echt niet meer wat het met haar vrije tijd aanmoet...
- Elke PU-lezer en kijker weet inmiddels wel dat de PU doordeweeks elke dag een stream verzorgt. En iedereen is daar op de redactie blij mee. »

OPUNIE

ZORGT PLAYSTATION VR2 VOOR DOORBRAAK VAN VR?

Vinden we op de redactie gamen in virtual reality vet? 100% yes. Een mooie Tesla is echter ook vet. Of een vakantie naar de Malediven. Is het echter een must voor ons als gamer, zoals een PS5, Xbox Series X, Switch of PC dat al jaren wel is? Nope, nog lang niet bij allemaal.

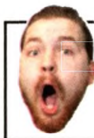
De redactie is daarmee een mooie afspiegeling van de maatschappij. Zeker, er zijn dedicated VR-fans die als snel een headset kochten. Maar de meeste mensen vinden VR wel tof, alleen om nu daarvoor gillend naar de winkels te rennen... Nee, dat hoeft ook nog niet echt.

Onlangs kondigde Sony de PlayStation VR2 aan. En iets zegt ons dat PlayStation de tools en het imago heeft om er voor te zorgen dat VR echt doorbreekt. Logisch dus dat we de redactie vroegen of de situatie bij hen door de aankondiging en de specs is veranderd? Oftewel, is de PlayStation VR2 voor hen nu wel een must-have?





Qua games ben ik allang om (wie SuperHot VR nog niet gespeeld heeft is missing out) maar qua logistiek vond ik het nog nét niet makkelijk and 'plug & play' genoeg. Op PC is het te duur, en op consoles (lees: de PS VR) is de kwaliteit van de bril te laag én is er nog te veel gehannes met kabels. Dat de PS VR2 slechts één kabel gebruikt vind ik daarom al een geweldige stap in de juiste richting om VR écht toegankelijk te maken!



Ik geef nog altijd weinig om VR, en daar gaat geen PSVR-variant verandering in brengen. Eén realiteit is voor mij meer dan genoeg.



Ik vind VR echt heel tof, maar ik ben er nog niet klaar voor: ik word er namelijk kotsmisselijk van. Dus nee, geen must-have voor mij.



Heb een PSVR voor de PS4, maar na een paar weken dikke lol met Resi 7, Until Dawn en Driveclub ligt dat ding al járen stof te happen. Ik ga die PSVR2 dus zeker niet op launch halen, maar kijk eerst even de kat uit de boom... Best een cool idee voor een VR-game eigenlijk, naar katten kijken. In bomen...



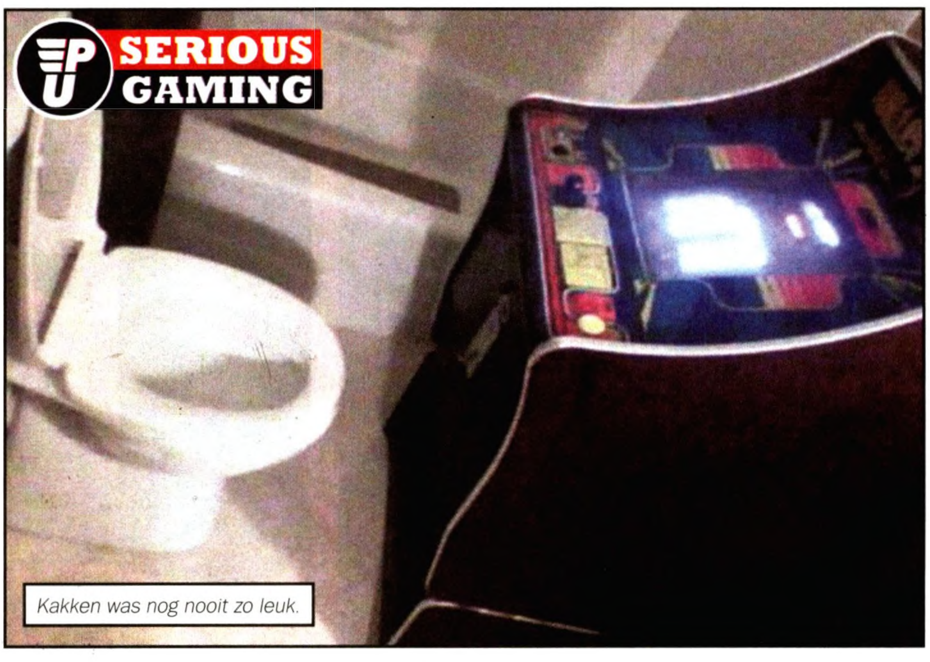
Ik ben de grootste VR-fan van de redactie en verzorg dan ook iedere maand de VR View in het magazine. Voor mij heeft het dus al een hele tijd die must-have-factor. Al moet ik zeggen dat VR op PC al een stuk verder is dan de originele PS VR. Ik ren echter toch wel op launch in m'n blote reet naar de winkel voor PS VR2. Dat lijkt me duidelijk.



Ik wil al heel lang een VR-headset halen, maar PSVR liep te hard achter op z'n PC-tegenhangers, en die PC-tegenhangers waren op hun beurt weer veel te duur (en mijn PC zou het nooit aankunnen). PSVR2 lijkt echter een grote inhaalslag te maken, dus ik verwacht hem wel op launch te halen – al is het maar zodat ik klassiekers als Superhot eindelijk goed kan spelen. Hopelijk komt Half-Life: Alyx er voor uit, en kan ik de headset langer dan vijf minuten dragen zonder te baden in m'n eigen zweet.



Ik heb in 2020 best veel op PSVR gespeeld, en als mijn kids vrienden over de vloer hebben, wordt de boel nog regelmatig aangesloten voor wat potjes Beat Saber of Superhot. Ik blijf het echter wel een beetje een gedoe vinden, dat aansluiten en dat gedoe dat je je positie steeds moet kalibreren. Dus op zich kijk ik wel uit naar een systeem waarbij dat allemaal wat beter werkt. Maar ik ga PSVR2 niet meteen aanschaffen.



Kakken was nog nooit zo leuk.



Hier krijgen we een kater van.

twitter.com/GKJJ

HARDE VOORSPELLINGEN VOOR 2022

JJ houdt van pittig en gekruid. Als het om uitspraken gaat, tenminste. Want zijn eten houdt hij vrij zoutloos. Anyway, laffe uitspraken zijn totaal niet aan hem besteed. Dat is voor angstige types die iedereen te vriend willen houden. Dus als het gaat om wat er in 2022 gaat gebeuren, dan wil hij best met de billen bloot, een blik in zijn Glazen Bol werpen (voor een zacht prijsje van Jan overgenomen) en een paar gepeperde voorspellingen doen. Snoer de veiligheidsriem maar goed aan, want dit gaat er volgens JJ 110% zeker en gegarandeerd gebeuren in gamingland. Of je er nu kwaad van wordt of niet…



- Nog voor het einde van 2022 kun je de PS5 zonder bundel uit de schappen van de stenen winkels kopen.
- Niet Elden Ring maar Starfield wordt de GOTY van 2022.
- Florian draagt in 2022 ook een cap.
- Beyond Good & Evil 2 wordt gecanceld.
- Ubisoft+ komt naar Xbox Game Pass.
- Switch 4K wordt nog dit jaar aangekondigd.
- Tjeerd wint ook in 2022 alle PU-esports-toernooien.
- Game Pass gaat voorbij de 30 miljoen abbo's.
- 2022 wordt het beste gamejaar van het afgelopen decennium.
- GTA VI wordt in het najaar aangekondigd.
- Nieuwe Metroid komt niet uit in 2022.
- Xbox komt met een dongle voor de tv.
- Microsoft koopt dit jaar wederom een publisher.
- Wouter zijn baard gaat eraf.
- Horizon Forbidden West wordt met afstand de mooiste game van het jaar.





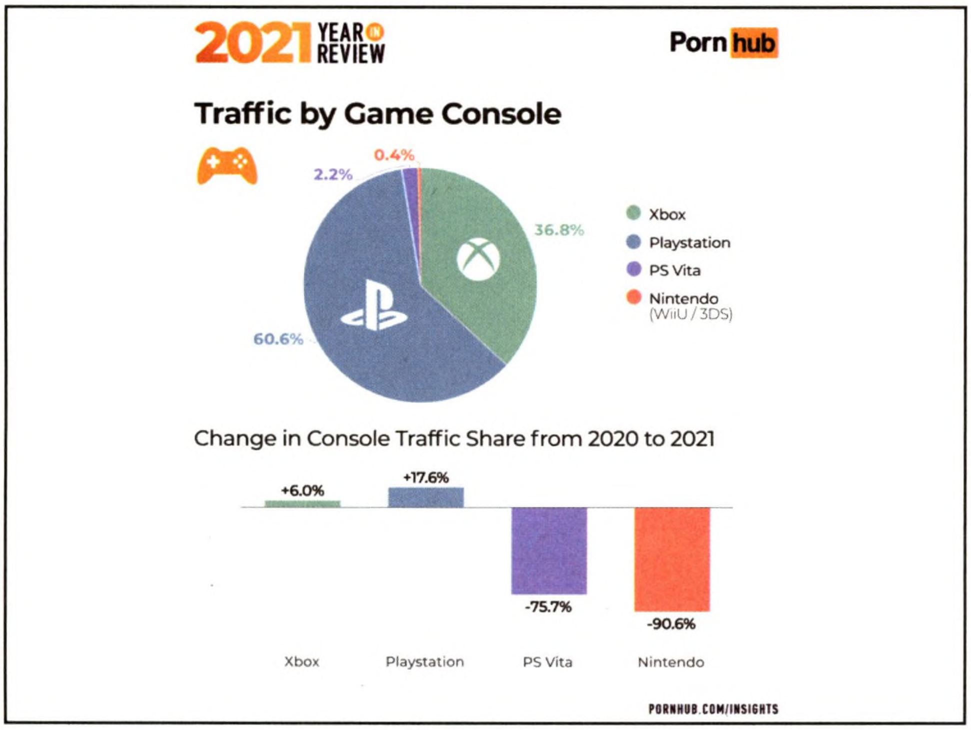


PLAYSTATION-BEZITTERS ZIJN DE GROOTSTE RUKKERS

PornHub (jeweetwel) publiceert aan het einde van elk jaar een overzicht met de meest opvallende statistieken. En daaruit kun je ook een aantal plakkerige weetjes over de gamecommunity te weet komen. Zo zijn het opnieuw de bezitters van een PlayStation die het meest op zoek zijn naar een goede natuurfilm.

Maar liefst 60,6% van al het consoleverkeer naar PornHub kwam in 2021 van een PlayStation-console vandaan. Dat is 17,6% meer dan in 2020. Wat opvallend is omdat de PS5 niet eens over een webbrowser beschikt.

De nummer twee in de lijst betreft Xbox met zo'n 36,8% van de traffic, 2,2% kwam binnen via PlayStation Vita en slechts 0,4% via de Nintendo Switch. Het bewijs dat die Nintendo-fans een beetje prettig gestoord zijn…



Power Spy

- Iedereen, op één man na. Marvin. Want hoe kan het dat iedereen daar wel op tijd is, en als het om tekst en papier gaat niemand…
- Misschien dat redacteuren voortaan live op Twitch hun stukjes moeten tikken?
- Battlefield 2042 gaat nog niet heel lekker in de verkoop en de fans die de game hebben, zijn niet bepaald tevreden.
- En wat doet developer DICE – die haalt de populaire DUST-mode uit de game.
- Dat staat gelijk aan Messi, Neymar en Mbappé niet opstellen bij PSG.
- Vind je het gek dat de subreddit van Battlefield 2042 gesloten wordt omdat het daar volkomen toxic is geworden…
- Eigenlijk wel ja…
- Schijnt dat veel gamers vergeten dat ze een game niet hoeven te kopen, laat staan spelen.
- Als je een broek heel erg lelijk vindt, of hij zit vreselijk kut, dan laat je die toch in de winkel liggen…
- Of koop je hem toch om vervolgens voor lul te lopen en op social media de makers te bedreigen?
- Warzone-pro's (ja, die bestaan) beweren dat developer Raven Software spelers met een lagere K/D-ratio een betere accuratesse geeft.
- Ah gossie, is vervelend hè, als je ook eens neergeschoten wordt…
- Er wordt naar verluidt gewerkt aan een nieuwe Mario Kart. Ditmaal met een extra twist.
- Alsof de vorige Mario Karts al niet twisty genoeg waren.
- Van de Amerikaanse overheid mag je niet langer als bestuurder games spelen op het grote scherm in het dashboard van jouw Tesla.
- Tesla gaat deze functionaliteit nu onbruikbaar maken.
- Was toch een mooie uitdaging voor Wouter geweest. De nieuwe Elden Ring al rijdend in de auto spelen.
- In de Amsterdamse binnenstad…
- Op insanity mode…

COVERVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

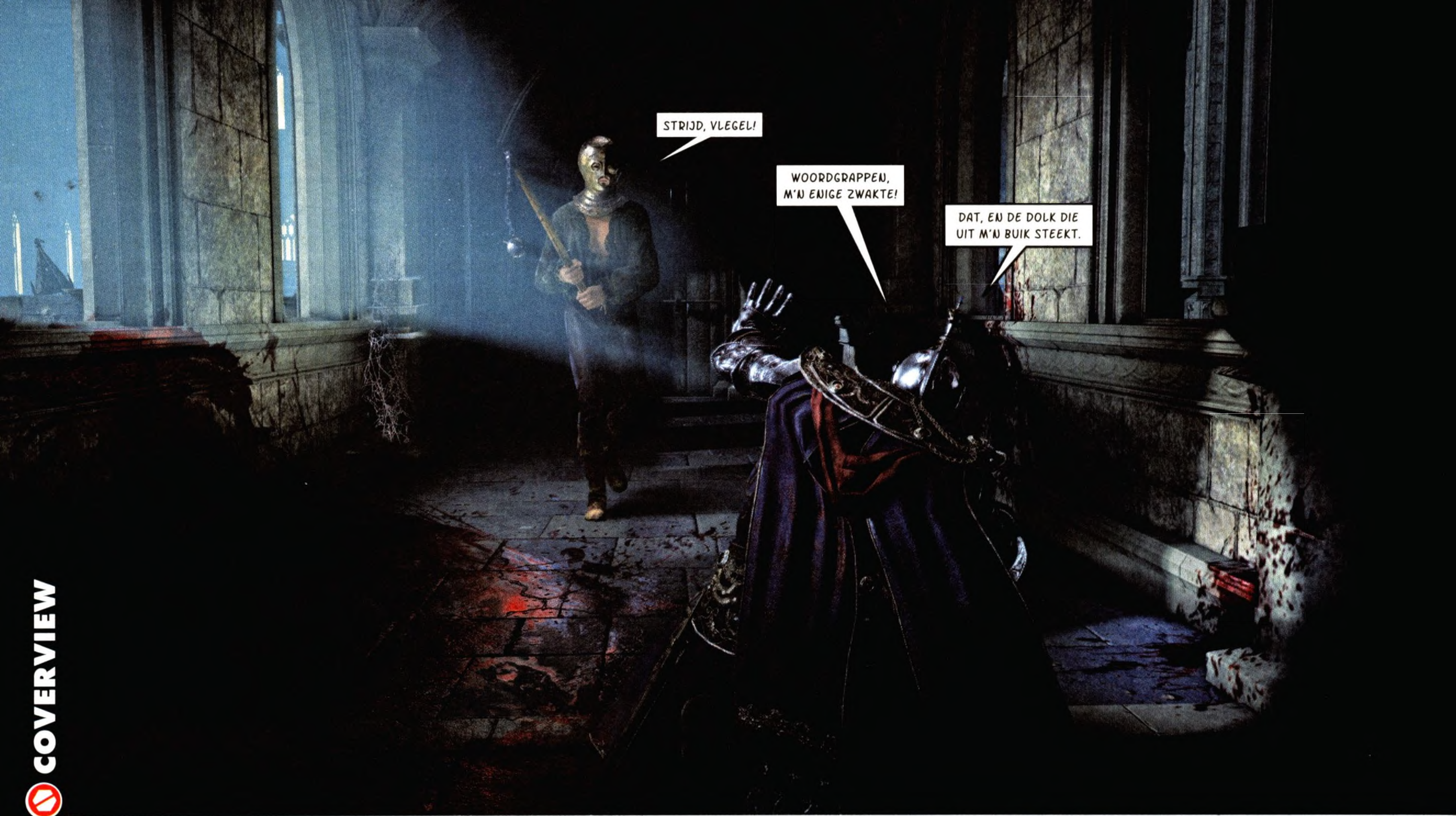
ELDEN RING

DE LORE VAN ELDEN RING: FILOSOFIE VOOR BEGINNERS, OF GEVORDERDEN?

Krankzinnigheid, hebzucht en bovennatuurlijke krachten: het komt allemaal voorbij in de lore van elke FromSoftware-game, van Demon's Souls tot Sekiro. Hetzelfde gaan we zien in Elden Ring, denkt Dwayne. Hij zocht afgelopen maand uit waar het nou eigenlijk over gaat in The Lands Between.




"Net als veel andere fans van de FromSoftware-games wend ik me vaak tot Michael Samuels, beter bekend als VaatiVidya, als ik meer wil weten over de achtergronden van spelwerelden die ik heb bezocht. Vaati speelt de games en analyseert zowat alles wat hij ziet: van personage en plekken tot beschrijvingen van items die in de wereld verspreid liggen. Daarnaast ontleedt hij elke trailer die er voor een game verschijnt. Zodoende heeft hij, nog voordat Elden Ring op 25 februari in de winkel ligt, al een heel naslagwerk gecreëerd voor fans die meer over het verhaal willen weten. Dus met dank aan Vaati, Elden Ring-maker Hidetaka Miyazaki en zelfs het Twitter-account van de game, heb ik de situatie in de spelwereld al redelijk in kaart kunnen brengen."
Dwayne
VINDT 'T OM DOOR EEN RINGETJE TE HALEN



Om de boel eerst maar eens plat te slaan: in Elden Ring ga je op avontuur in The Lands Between, een land met veel personages en een rijke historie, die volgens Miyazaki allemaal zijn bedacht door George R.R. Martin. Het doel is om de Elden Ring, een heilige en krachtige energiebron die vrijwel helemaal is vernietigd, te herstellen. Dat doe je door verschillende bazen – halfgoden – te verslaan, die een essentieel fragment van de Elden Ring in bezit hebben. Maar wat maakt de Elden Ring zo belangrijk? En waarom is het van levensbelang dat deze wordt hersteld?

"Nee, ik ben niet stoned, ik probeer je alleen maar uit te leggen op wat voor niveau Miyazaki en R.R. Martin hebben nagedacht."

Gouden gids

Nee, nee, dit stuk gaat niet over dat goeie ouwe papieren boek waarin je contactgegevens van bedrijven kan vinden. Ik ga je wat vertellen over de Elden Ring en wat hij precies voor betekenis heeft. Houd bij het onderstaande in je achterhoofd dat de Elden Ring op geen enkele manier lijkt op de One Ring van Tolkien. Miyazaki noemt de Elden Ring iets ontastbaars, een soort metafysische krachtbron die je niet eventjes om je vinger doet. Nee, ik ben niet stoned, ik probeer je alleen maar uit te leggen op wat voor niveau Miyazaki en R.R. Martin hebben nagedacht. En als je het onderstaande gelezen hebt, dan ben je waarschijnlijk net zo in de war als ik was tijdens m'n research.

De Elden Ring is opgebouwd uit heel veel runen (een soort letters) die samen een heilige tekst vormen. Die tekst op de Elden Ring vormt de Golden Law, een soort gids om naar te leven, en wordt volgens Miyazaki samen met de leven gevende Erdtree gezien als een zegen en teken van genade voor het volk in The Lands Between. Zie het als de Tien Geboden uit de bijbel: gij zult niet dit en gij zult niet dat, weet je wel? The Lands Between hebben ook zulke levensregels en het is de Erdtree, waarvan de leven gevende kracht voortvloeit uit de Elden Ring, die de regels symboliseert.

De Elden Ring, en dus de ook de Golden Law, wordt één eeuw voordat het verhaal in de game begint in duizenden stukjes gebroken. De meest minuscule runen zijn redelijk onbelangrijk en verzamel je als valuta in de game (de equivalent van souls in Dark Souls), maar de grotere runen genaamd Great Runes zijn een stuk belangrijker. Dit zijn namelijk essentiële runen die de tekst van de Golden Law bevatten. En laten nou nét deze belangrijke runen in handen zijn gekomen van vermoedelijk vijf of zes halfgoden.

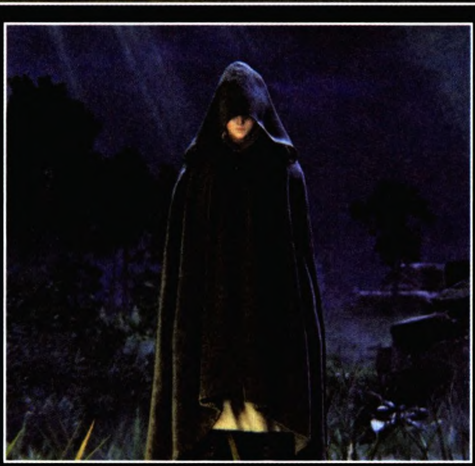
Hoe de ring precies is gebroken en wie er precies verantwoordelijk voor is, is op dit moment nog niet bekend. Wat we wel weten uit de trailer van The Game Awards, is dat het allemaal begon toen de rune van de dood uit de Golden Law – en dus ook uit de Elden Ring – werd gestolen. Die rune zorgt ervoor dat de schepsels in deze wereld na hun overlijden ook echt dood blijven. Met het stelen van de rune van de dood zijn de doden vanaf dat moment dus niet langer gebonden aan hun graf, en staan ze letterlijk op.

Als je de netwerktest hebt kunnen spelen, dan heb je dit ook in de spelwereld kunnen zien: je paard is een geest, je kan geesten oproepen met de Ashes of War-vaardigheden en de andere spelers die je in jouw wereld oproept zijn ook geesten. Daarnaast heb je verschillende vijanden die uit de dood zijn verrezen, waaronder skeletten. Zelfs jij, de Tarnished, bent verrezen uit de dood.





MELINA, DE FINGER MAIDEN



Allereerst: ik begrijp nog steeds niet waarom R.R. Martin en Miyazaki in godsnaam hebben gekozen voor de naam Finger Maiden. Het klinkt zo ongelooflijk fout, maar we zullen het ermee moeten doen. Een van de eerste stukjes lore in de netwerktest van Elden Ring komt in de vorm van Melina, een dame die de Tarnished zal vergezellen op zijn avontuur. Ze zet je verzamelde runes om in levels en geeft je tijdens de eerste ontmoeting een ring die je jouw Spectral Steed laat oproepen. Torrent, zoals het paard heet, heeft jou specifiek als zijn ruiter gekozen, vertelt Melina.
Ze vertelt verder dat jij als Tarnished ook je recht op een eigen dienstmaagd bent verloren, toen je werd verbannen uit The Lands Between. Je bent zogenoemd 'maidenless'. Maar toch wil ze de rol als Finger Maiden voor jouw personage op zich nemen. In ruil moet je haar meenemen op avontuur, naar de voet van de Erdtree, zodat ze haar werkelijke lotsbestemming kan ontdekken.

Wie zijn de Tarnished?

De Tarnished – letterlijk vertaald de besmeurde, aangetaste of bezoedelde – worden in de marketingcampagne voor Elden Ring aangeduid als 'dood, maar toch levend'. Daarmee hebben ze belangrijke overeenkomsten met de hoofdpersonages uit de drie Dark Souls-games: The Chosen Undead, Bearer of the Curse en The Ashen One zijn allemaal 'ondoden'. In iets mindere mate geldt dit ook voor Wolf uit Sekiro: Shadows Die Twice, maar hij blijft in beginsel een mens. En de Hunter uit Bloodborne heeft een mysterieuze ziekte, dus de vergelijking kunnen we het beste maken met de Dark Souls-serie.

Miyazaki zelf omschrijft de Tarnished als individuen die op zeker moment, ver voordat de Elden Ring werd vernietigd, de zegen en genade van de ring en de Erdtree zijn verloren. Daardoor zijn zij verbannen uit The Lands between. Een Tarnished herken je meteen als je hem ziet, zo zegt Miyazaki: iedereen die de zegen en genade nog voelt, heeft gouden ogen – de Tarnished hebben dat niet. Dit impliceert dat je, naast andere spelers, nog andere NPC's tegen gaat komen die Tarnished zijn.

Twee prominente eindbazen, respectievelijk uit de trailers en de netwerktest, zijn daar een voorbeeld van. Zij hebben geen gouden aura of ogen. Het gaat om halfgod Godric the Golden uit de eerste gameplaytrailer – die gast met al die armen! – en Margit the Fell Omen uit de netwerktest. Beide personages zijn voorzien van nogal denigrerende dialogen over de Tarnished, dus het zou kunnen dat zij in hun eigen krankzinnigheid niet meer beseffen dat zij zelf de zegen en genade verloren hebben.

Een hele rijke geschiedenis

Voordat je als Tarnished herrijst om de Elden Ring te fiksen, is er in de wereld van The Lands Between al heel veel gebeurd. Die geschiedenis en de belangrijke personages die daarin een rol spelen, zijn bedacht door fantasyschrijver Martin. Miyazaki en zijn mensen hebben de game op basis van Martins geschiedenis verder »





uitgebouwd. Dus ik neem je nu, met behulp van VaatiVidya's kronieken een hele eeuw terug naar de Age of the Eldtree, ver voordat de Elden Ring werd versplinterd.
The Lands Between was toen nog helemaal geen gevaarlijke plek waar doden uit hun graf opstonden. Het land beleefde tijden van voorspoed, zag er prachtig uit en werd geregeerd door koningin Marika The Eternal. De Erdtree, gevoed door de krachten van de Elden Ring, laat gul zijn helende tranen neerdruppelen op alles wat leeft in het land. Deze tranen zal jij later als Tarnished gebruiken: je healing flasks zijn ermee gevuld. Malika had vijf of zes kinderen, allemaal halfgoden, en samen zorgden zij voor vrede in het land. Totdat de rune van de dood – de eerste belangrijke rune uit de Golden Law – werd gestolen en de vernietiging van de Elden Ring steeds dichterbij kwam.

"De tekst op de Elden Ring vormt de Golden Law, een soort gids om naar te leven, en wordt volgens Miyazaki samen met de leven gevende Erdtree gezien als een zegen en teken van genade voor het volk in The Lands Between."

Zoals je eerder al las weten we niet wie de rune heeft gestolen en wanneer dat precies gebeurd is. Het enige dat we op basis van de Game Awards-trailer kunnen vaststellen, is dat een groep ruiters in zwarte gewaden – hallo Nazgûl! – er iets mee te maken hebben. Zij lijken tevens verantwoordelijk voor de moord op een van Marika's zoons: Godwyn the Golden, broer van Godric. In de trailer zien we Godwyns levenloze lichaam, maar onder zijn fatale wond borrelt iets duisters. Als zijn linkeroog ineens openspringt en zijn pupil zwart kleurt, weten we dat Godwyn sowieso een eindbaas wordt die we onder ogen moeten komen.



Koningin Marika werd tot aan de rand van de afgrond gedreven, zo horen we in de trailer, maar wat haar uiteindelijke lot is weten we niet. Vaati concludeert dat ze nog leeft als Elden Ring begint, en daar ben ik het eigenlijk wel mee eens. Haar standbeeldjes zijn wijdverspreid over de map en als je sterft krijg je de keuze om bij een van die standbeeldjes te herrijzen.

De troon van Marika in Stormveil Castle blijft langer dan een eeuw leeg. Beschermheer Margit, die in de netwerktest als eindbaas de titel 'Fell Omen' draagt, legt Marika's kroon op haar troon. Haar overgebleven halfgodkinderen zijn na de vernietiging van de Elden Ring een oorlog gestart: de Shattering War. In deze oorlog strijden allerlei wezens mee: menselijke soldaten, maar ook schepsels als reuzen en undead.
Natuurlijk vechten ook machtige krijgers hun strijd uit. Zo ook General Radahn en Melania the Severed. Deze twee personages zag je al in de allereerste trailer van Elden Ring, maar wie ze precies zijn is nog niet duidelijk – al zijn er wel wat kleine details te destilleren uit een van de gameplaytrailers en de Game Awards-trailer. Zo zie je dat Radahn kosmische krachten heeft die iets doen met de zwaartekracht. Melania is zo razendsnel dat ze haar eigen zwaard met één arm uit de lucht kan grissen, terwijl haar andere armprothese kapot wordt geslagen door Radahn.

Uiteindelijk overleven beide krijgers het gevecht: Melania lijkt zeker als eindbaas in de game te zitten, want je ziet hoe ze de Tarnished aan haar zwaard rijgt in een van de gameplay-



Elden Ring schijnt de moeilijkste Souls-game tot nu toe te worden. 95% van de game is best makkelijk, maar je moet de eindbaas verslaan in handjeklap.



Godfrey the Golden

trailers. Wat Redahn precies voor rol gaat spelen is niet bekend, maar ik sluit niet uit dat hij misschien al dood is als de game begint: in de allereerste trailer zie je namelijk hoe Radahn wordt gedood op het strijdveld, door een soldaat met een speer. Terwijl hij sterft zie je zijn gouden aura langzaam wegebben terwijl hij naar de lucht staart.

Een Elden Lord?!

De oorlog hult The Lands Between in duisternis en heeft delen van het land nog steeds in zijn greep als de Tarnished arriveert. Godric regeert Stormveil Castle, terwijl hij nog steeds oorlog voert met milities die het kasteel willen innemen. Volgens een beschrijving van het personage op het Twitter-account van Elden Ring, is Godric geboren als een zwak kind dat altijd aasde op de krachten van zijn broers en zussen. Hoewel hij zichzelf steevast The Golden noemt, hebben handelaren en andere NPC's in The Lands Between een andere bespottende naam voor hem: Godric the Grafted, verwijzend naar de vele armen die hij zelf met zijn lichaam heeft versmolten.

Dit is een onmiskenbare schrijfkeuze van George R.R. Martin. Als je Game of Thrones hebt gezien herinner je je vast wel personages die constant hun eigen titel herhalen, als een soort bevestiging van hun machtspositie.

De boeren en marktkooplui gebruiken die titel echter niet. Zij hebben andere, denigrerende namen om de persoon te bespotten. En die vindt dat zelf vaak helemaal niet leuk. Als ik denk aan Lord Petyr 'Littlefinger' Baelish, trek ik eigenlijk meteen de vergelijking met Godric, die zichzelf graag The Golden noemt, maar in de rest van het rijk Grafted wordt genoemd. Terwijl Godric aan de macht is, wacht het volk op de komst van de volgende Elden Lord, de persoon die de ring kan herstellen en het land kan leiden. De titel Elden Lord horen we nu voor het eerst, maar er is in ieder geval één ding over bekend: ooit was er Godfrey the Golden, de eerste Elden Lord. Hoe hij dat is geworden, hoelang hij de titel droeg en of hij nog leeft als de game begint, is niet bekend. We hebben alleen een super heldhaftige concept-art van Godfrey en een leeuw (zie art links). Het is dus wachten op de volgende lore-analyse van Vaati voor meer informatie, óf tot 25 februari natuurlijk, als de game uitkomt. ✪

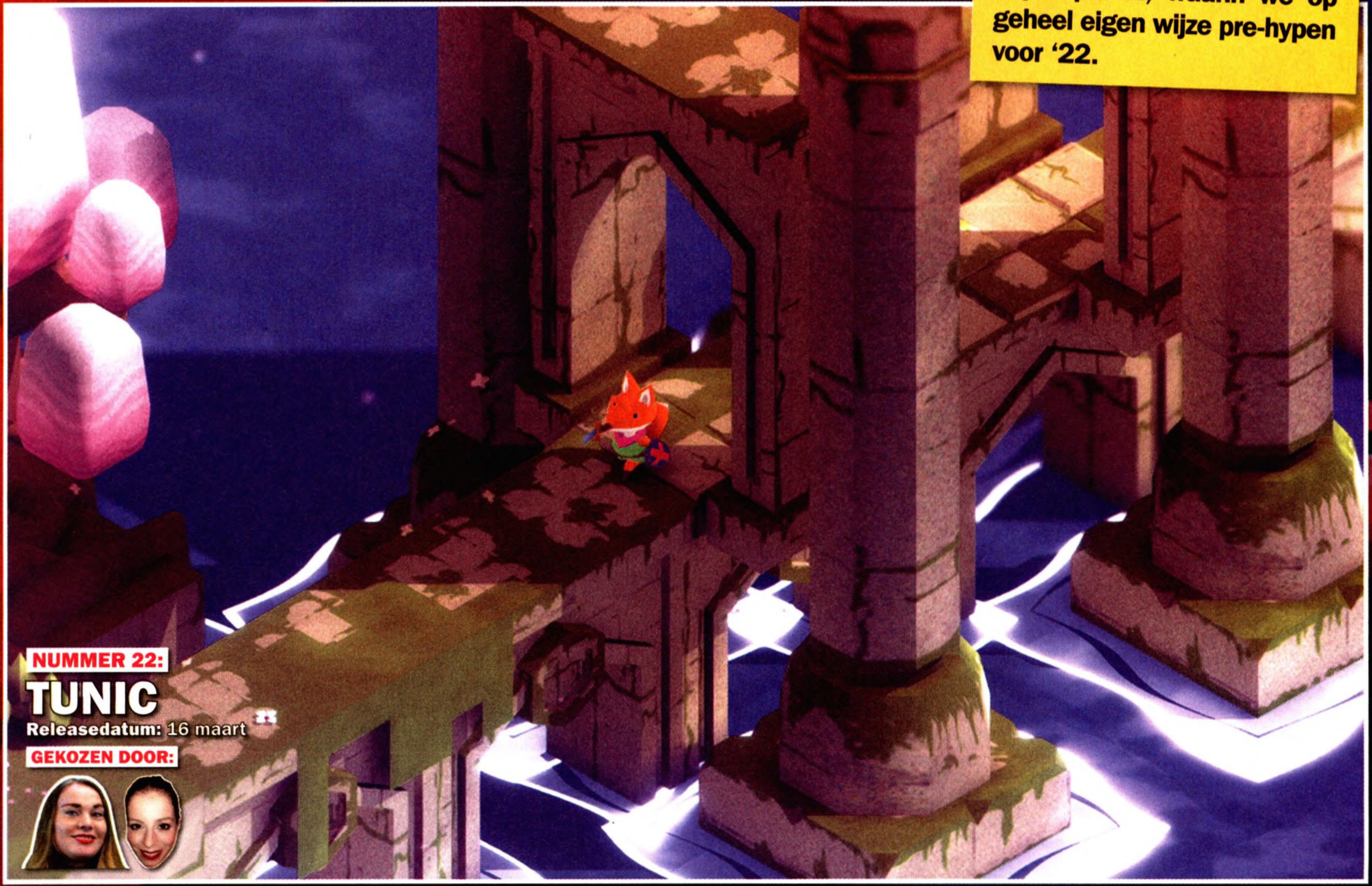


We wilden hier uitleggen waarom dit bouwwerk zo prachtig is, maar dat duurt echt een architectuur.

PU'S TWEEËNTWINTIG VAN 2022

DE MEEST GEANTICIPEERDE GAMES VAN 2022 EN MEER

Het jaar met lekker veel tweeën erin is van start gegaan, en er wordt op de PU-redactie veel van verwacht. Want er zijn nogal wat games die 2021 niet gehaald hebben en doorgeschoven zijn naar 2022, dat bijna explodeert van de belofte en opgekropte hype! Om die gevoelens te kanaliseren kwam de PU-redactie samen voor deze superspecial, waarin we op geheel eigen wijze pre-hypen voor '22.



NUMMER 22:
TUNIC
Releasedatum: 16 maart
GEKOZEN DOOR:

ZELDA, MAAR DAN IN EEN ANDER TUNIEKJE

Hoi Laura! Al tijdens de aankondiging op de E3 in 2018 werd ik verliefd op Tunic. De indiegame staat dus al een paar jaar in mijn lijstje met games waar ik naar uitkijk... Maar nu is het eindelijk bijna zover! Jij telt de dagen tot 16 maart ook af?

Ja, als je de naam hoort denk je: een tuniekje? Maar alleen al de boxart zegt genoeg! Wat lijkt je zo tof aan de game?

Hahah ja, de naam is niet heel veelzeggend... Maar wel catchy, toch? De game heette trouwens eerst anders: Secret Legend. Misschien vond de ontwikkelaar dat een te grote knipoog naar Zelda? Maar goed, de vergelijking met Zelda is natuurlijk hoe dan ook onoverkomelijk. En dat vind ik helemaal niet erg. Wat heet: het is zelfs wat me zo tof lijkt aan de game! De mysterieuze wereld, het isometrische perspectief, zelfs het groene tuniekje; alles ademt Zelda. En aangezien dat mijn favoriete gamefranchise ooit is, snap je waarom Tunic wat mij betreft niet mag ontbreken in dit lijstje! Is dat ook wat jou zo aanspreekt?

Het is inderdaad overduidelijk een spel dat zich heeft laten inspireren, maar dat is ook waarom ik juist naar deze game uitkijk. Natuurlijk komt er dit jaar ook een opvolger van Breath of the Wild, maar dat is weer een opvolger. Dit is iets nieuws en hoewel deze studio lang niet zoveel ervaring heeft als de studio achter Zelda, is dat juist het mooie. Een frisse wind(waker)! Zowel de stijl in de game als die van de landkaart vind ik geweldig. Dat schattige vosje: vroeger dacht ik altijd dat ik mijn schattige diertjesperiode wel zou ontgroeien, maar ik denk dat ik inmiddels wel kan stellen dat dat echt niet gaat gebeuren. Dus laat games zoals Tunic maar komen!



NUMMER 21:

GRAN TURISMO 7

Releasedatum: 4 maart

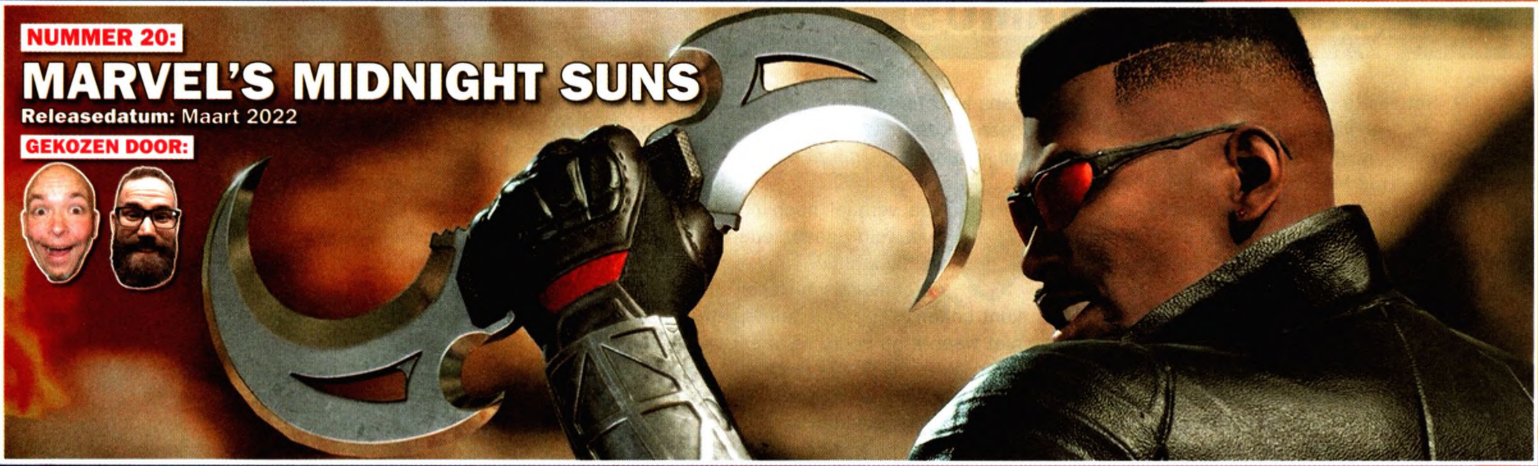
GEKOZEN DOOR:

EEN GARAGE VOL HARDE AUTOPORNO





Dat sommige games soms zo tergend lang uit elkaar liggen, heeft ook zo zijn voordelen. Je hebt er weer zin in. De laatste echte Gran Turismo kwam in 2013 uit. Fucking negen jaar geleden. En ja, ik weet dat Gran Turismo Sport in 2017 uitkwam. Maar dat was een nep online only Gran Turismo. Ik wil gewoon geile wagens verzamelen via geile races. Ik wil een garage vol harde autoporno. Waar ik een keiharde versnellingspook van krijg. Gran Turismo 7 gaat me dat leveren, 100% van overtuigd. Sterker nog, ik ga er een PS5 voor halen. Mits ik geen krankzinnige bundel hoef te kopen met zeven headsets, drie verlengsnoeren en drie games die ik al heb.
De geestelijk vader van deze franchise, Yamauchi, heeft geluisterd naar de fans en maakt gewoon een oldschool Gran Turismo. Het enige wat de man wil is auto's zo natuurgetrouw mogelijk in beeld krijgen en laten rijden. De PS5 geeft hem die mogelijkheid. Het is wat dat betreft jammer (maar begrijpelijk) dat de racer ook naar de PS4 gaat komen, want ik wil dat de Japanner fucking all-out gaat. Forza Horizon 5 heeft laten zien wat voor fotorealistische shit je kunt maken op de next-gen. Laat Yamauchi hier gewoon nog even een dikke schep bovenop doen.



NUMMER 20:

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS

Releasedatum: Maart 2022

GEKOZEN DOOR:



DE KLOK SLAAT TWAALF VOOR MARVEL GAMES



Voel hoe de woorden 'Marvel's Dragon Age' in je brein stuiteren en luister dan naar je hart. Slaat het een slagje over? Welkom in mijn wereld! Deze game van Firaxis en om precies te zijn het team van Jake Solomon, de game director van XCOM: Enemy Unknown en XCOM 2, is in feite een RPG met turn-based gevechten die de occulte kant van Marvel exploreert. Denk aan magie, Magik, vampiers, Blade, demonen, Ghost Rider, meerdere dimensies en Doctor Strange. Maar ook gewoon Captain America, Wolverine en Iron Man, want waarom niet rollen met de klassiekers? Midnight Suns wordt waarschijnlijk een goede 'companion piece' bij Doctor Strange in the Multiverse of Madness, maar hopelijk vooral een tactisch uitdagende game met flinke nadruk op het narratief. Het is bij voorbaat in ieder geval al een van de meest originele insteken voor een Marvel-game sinds X-Men Legends! »

NUMMER 19:

METROID PRIME 4

Releasedatum: 2022?

GEKOZEN DOOR:



HET WORDT TIJD, SAMUS

Het eerste dat ik hoop is dat het enige wat we écht van Metroid Prime 4 weten nog wordt aangepast, namelijk: de titel. Sinds de derde Metroid Prime is een heel nieuwe generatie gamers geboren en opgegroeid, dus wie zit er nu nog te wachten op een vierde deel? Ik hoop op een soft-reboot-achtig iets met de titel Metroid Prime Rebirth, Metroid Prime Black, of zoiets. Wat jij?

Nah, bro: laat ze maar lekker dirèct voortborduren op de trilogie, inclusief titel. Niet alleen omdat Corruption met een geheime cliffhanger afsloot waar ik graag meer van wil zien (we zagen concurrerende premiejager Sylux stiekem Samus achtervolgen) maar ook omdat Nintendo dan de perfecte reden heeft om de compilatie Metroid Prime Trilogy naar de Switch te porten! Fans wachten immers al jaren op een HD-port van deze zeldzame Wii-titel. Maar, goed, Prime 4... Wat wil jij daar graag van zien?

Qua verhaal hoop ik dat Prime 4 vooral heel weinig gaat bieden. Al is het natuurlijk wel leuk als de omgevingen een bepaalde geschiedenis vertellen die je al scannend kunt onderzoeken. Qua gameplay weet ik eigenlijk niet waar ik op hoop. Ja, meer van hetzelfde, dus weer lekker in first-person op ontdekkingsreis en nieuwe power-ups veroveren waarmee ik in eerder gepasseerde gebieden weer verder kom. Maar wat zou de grote plus kunnen zijn om een deel vier te rechtvaardigen? Was er niet iets met tijdreizen of zoiets? Misschien heen en weer reizen tussen een oude en nieuwe versie van een wereld?

100% eens! Metroid moet het deels hebben van z'n isolatiegevoel, dus hoe minder direct verhaal, hoe beter. Zelf de 'lore' bij elkaar puzzelen door te scannen, zoals vooral in Prime 1, zou dus perfect zijn. Gelukkig gaat onze wens vervuld worden, waarschijnlijk: producent Kensuke Tanabe heeft een tijd terug laten vallen dat Prime 4 'teruggaat naar de roots'. En, ja, ook noemde hij dat Prime 4 waarschijnlijk iets gaat doen met een 'Time Shift mechanic', waar niemand de details nog van weet. Maar net zoals Prime 2: Echoes deed denken aan Zelda: A Link to the Past (beide games hadden een 'Light'- en 'Dark'-wereld) denk ik inderdaad dat Prime 4 een Ocarina of Time'pje gaat doen, door bijvoorbeeld omgevingspuzzels aan te bieden waar tijd bij gemanipuleerd moet worden. We gaan het, hopelijk, ergens in 2022 zien!

KOMT SONY IN 2022 MET EEN ANTWOORD OP XBOX GAME PASS?

Als we Xbox Game Pass tegenover PlayStation Now zetten kunnen we het er met z'n allen wel over eens zijn dat Microsoft gehaktballetjes maakt van de service van Sony. In 2021 was er een waarde van ruim 5.000 euro aan games te vinden op Game Pass en dat is op z'n zachtst gezegd niet slecht, voor een service waar je zo'n tientje per maand voor moet neerleggen.

Game Pass was in 2021 onmisbaar met stapels aan bekende en onbekende games en als klap op de vuurpijl ook nog toppers als Psychonauts 2, Forza Horizon 5 en Halo Infinite, allemaal beschikbaar op dag van release! Inmiddels wordt Sony haast gedwongen om ook een soortgelijke service op te zetten en die geruchten zijn dan ook flink aanwezig.

PlayStation Now

Volgens hardnekkige geruchten gaat Sony de PlayStation Now-service in 2022 een flinke make-over geven. Er zouden vier verschillende abo's komen (Bronze, Silver, Gold en Platinum, net als de PlayStation Trophy's), die toegang geven tot games variërend van PSP- en PS Vita-games tot PS1-, PS2-, PS3-, PS4- en zelfs PS5-games. PlayStation Plus wordt ook een onderdeel van het vernieuwde PlayStation Now.

Er is nog niks officieel bevestigd, maar verschillende insiders hebben vernomen dat Sony inderdaad bezig is met een antwoord op Game Pass en dat lijkt me met het succes van de service van Microsoft niet meer dan logisch. Zo zie je maar weer dat een beetje concurrentie altijd gezond is!





NUMMER 18:

TINY TINA'S WONDERLANDS

Releasedatum: Maart 2022

GEKOZEN DOOR:

DE FANTASIERIJKE TONGTWISTER



Het klinkt schattig, maar is het dat ook? Niet echt. Tiny Tina's Wonderlands is geïnspireerd door Dungeons & Dragons en is het vervolg op de DLC Assault on Dragon Keep. Deze game pakt het niet heel anders aan dan Borderlands: het is first-person, speelt af in een comic-achtige wereld met zwarte omlijningen en zit vol met oneliners en grappige momenten. Tiny Tina is de dungeon master en jij kun je eigen speelbare personages maken in zes klassen, maar voel je vrij om vaardigheden uit verschillende klassen samen te voegen voor een nog interessantere ervaring. Er zijn melee-wapens te over, je kunt gigantisch veel upgraden en de wereld ligt bezaaid met procedureel gegenereerde loot, zodat je uiteindelijk altijd goed beslagen ten planeet komt. Al weet je met Tiny Tina natuurlijk nooit helemaal wat je kunt verwachten.



NUMMER 17:

TOTAL WAR: WARHAMMER III

Releasedatum: 17 februari

GEKOZEN DOOR:



KOMEN EEN DWERG, EEN VAMPIER EN EEN TROL BIJ DE BAKKER...

Als je de vorige twee niet hebt gespeeld is dat jammer, maar 'snel nog even inhalen' is geen optie. Moet ook niet wanneer je in Total War: Warhammer III wil duiken, maar moest je agenda ergens de komende jaren een paar maanden leeg worden, blijft het wel een aanrader. Total War houdt zowat in zijn eentje het strategiegenre recht, zowel het turn-based- als het real-time-gebeuren. De combinatie met Warhammer bleek een onverwacht succes en nummer III belooft een campagnemap die maar liefst dubbel zo groot is als die van de voorganger. Die situeert zich in de Realm of Chaos. Dat is boeiend voor de Warhammer-kenners, maar dat zou kunnen verhinderen dat 'ie na een tijdje aan de gecombineerde map van de twee vorige hoofdstukken gekoppeld wordt. Ach, zelfs als dat niet het geval zou zijn zink je makkelijk nog een paar honderd uur in brutale werelddominantie met alle nieuwe rassen, facties én enkele nieuwe intrigerende real-time veldslagmechanismen. »



NUMMER 16:

GRID LEGENDS

Releasedatum: 25 februari

GEKOZEN DOOR:

HEEFT Z'N (REM)SPOREN VERDIEND!



Wat is er aan de hand met Codemasters? Waar hun F1-games steeds beter, uitgebreider en mooier worden, is bij de DiRT- en ook de GRiD-serie (toch twee van hun meest geliefde/succesvolle IP's) het tegenovergestelde het geval. Neem de meest recente GRiD: wat een uitgemergeld skelet was dat! Een racewagen zonder sponsering, met gestript chassis en teruggeschroefd toerental. Bah. Zonde, want GRiD was altijd dé keus voor iedereen die Forza en Need for Speed te arcade vindt, maar Project CARS en Gran Turismo juist te realistisch. Ja, je kunt het gaspedaal lekker intrappen, maar moet bij bochten toch echt wel even de ankers in. Ook de dynamische, onvoorspelbare AI en het gevoel dat je écht voor posities vecht deed GRiD altijd erg goed.

Codies heeft de kennis, dus ik heb hoop dat GRiD Legends weer een ouderwetse, met benzine gevulde heroïnenaald voor racejunks wordt. Helemaal omdat de developer zelf ook aangeeft dat de serie altijd heeft gedraaid om memorabele momenten op de baan. Dat je na afloop tegen je vrienden zegt: “He jongens, die uitremactie in bocht 5, dat was wel fokking briljant toch?” Er zit zelfs, à la F1's Drive to Survive, een verhalende modus in waarbij je tijdens je carrière wordt gevolgd door een documentaireteam. Iets waar Codemasters jááären geleden stiekem al de eerste mee was, in GRiDs ‘voorloper’ TOCA Race Driver. Wordt GRiD Legends net zo... legendarisch?

TOP 5 SERIES GEBASEERD OP GAMES IN 2022



5. CYBERPUNK EDGERUNNERS



De meningen over Cyberpunk 2077 zullen altijd verdeeld blijven, maar de enorme aantrekkingskracht van het cyberpunk-genre staat vast. Dat genre gecombineerd met anime, leverde eerder ook al fantastische films en series op zoals Akira (of Ghost in the Shell) – dus er is potentie genoeg voor Edgerunners. De serie wordt gemaakt door Yoshiki Usa en Masahiko Ôtsuka (Star Wars: Visions, Little Witch Academia) en geproduceerd door Studio Trigger, die met bijvoorbeeld het populaire Kill la Kill al hebben laten zien een aardig stukje te kunnen animeren. Dit is dus niet zomaar even een cashgrab van een anime die bij elkaar geraapt wordt door een stel onbekende makers, maar een bijna logisch vervolg voor de Cyberpunk-franchise – ook al heeft de anime niets met het verhaal van de game te maken, het speelt zich wel af in dezelfde door technologie en lichaamsmodificaties geobsedeerde stad. Altijd een interessant decor.

4. THE CUPHEAD SHOW!



De door jaren-30-animaties geïnspireerde game Cuphead krijgt een tekenfilmserie op Netflix! Hoe komen ze toch op die ideeen?! The Cuphead Show! volgt grotendeels het verhaal van de game, waarin Cuphead en Mugman een deal met de duivel sluiten. De ‘rubber hose’-animatie van de jaren ‘30 kenmerkt zich door extreem elastische personages, extreem sadistische humor en extreem racistische stereotypes. Ik weet vrij zeker dat minstens twee van die drie elementen zijn te vinden in The Cuphead Show!





3. CASTLEVANIA SPIN-OFF



Het laatste seizoen van Netflix' Castlevania eindigde het avontuur van Trevor Belmont en Sypha Belnades. Ook zag je dat Dracula uit de hel terug was gekropen toen de duivel even de andere kant opkeek, ofzo. Hij belooft zijn leven te beteren, maar zoals we van Konami weten, lijdt Vlad Tepes wel vaker aan depressies en wil hij de mensheid vast binnenkort weer vernietigen.

Het weinige dat al bekend is van de Castlevania-spin-off, is dat het een paar eeuwen later afspeelt met Trevors en Sypha's verre nazaat Richter Belmont. Samen met Maria Renard gaat hij vampiers doden in Frankrijk, rond de tijd van de Franse Revolutie. Want toen gebeurde alle interessante shit.

Ik hoop vooral dat de bloederige animaties weer een sprong voorwaarts maken, want die waren in het derde Castlevania-seizoen verschrikkelijk goed! Dezelfde studio werkt ook aan deze spin-off, dus het moet wel heel raar lopen als deze Netflix-serie straks het daglicht niet kan verdragen.



NUMMER 15:

SUICIDE SQUAD: KILL THE JUSTICE LEAGUE

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:

SUPERMAN? DAAR VEEG IK M'N REET MEE AF!



Wat doe je als een levensgevaarlijke superschurk Metropolis is binnengevallen en de voltallige Justice League heeft gehersenspoeld? Ze allemaal omleggen natuurlijk! Dit is de premisse van Suicide Squad: Kill the Justice League, een actie-avonturengame van Rocksteady.
Alleen al het feit dat we ditmaal niet Rocksteady's iteratie van Arkham of Gotham, maar Metropolis mogen verkennen, maakt mij super enthousiast. Ik heb de stad van Superman nooit in een videogame mogen betreden en ik ben dan ook benieuwd wat we allemaal gaan ontdekken. Ook het feit dat we deze keer lijnrecht tegenover de machtigste helden uit het DC-universum komen te staan is natuurlijk awesome, net als het uitbreiden van één speelbaar personage naar vier.
Je neemt namelijk Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang en King Shark onder de knoppen en als je dat in singleplayer doet, kan je wisselen tussen de personages. Onder het mom van 'beter goed gejat dan slecht bedacht' hoop ik dat Rocksteady een beetje leentjebuur gaat spelen bij collega Square Enix. Zij brachten een vechtsysteem met vier speelbare personages geweldig in de praktijk met Final Fantasy 7 Remake, dus kijk daar alsjeblieft goed naar, Rocksteady!
Verder hoop ik dat spelers van de Batman Arkham-games op hun wenken worden bediend, met veel callbacks naar vorige delen. Dat we in de meest recente trailers een openingsshot te zien kregen dat identiek lijkt op dat van Arkham Asylum, is in ieder geval een goed vooruitzicht.

2. HALO



Gelukkig staat Halo bekend om z'n revolutionaire, ultrasoepele gameplay, want het verhaal is onbegrijpelijk. Kun je in twee zinnen samenvatten waar de franchise nou om draait? Lukt je niet, want het is een warrige brei van sciencefictiontermen, rassen en planeten. Gelukkig is daar de tv-serie, die potentie heeft er eindelijk iets van te maken. Met de charismatische American Gods-acteur Pablo Schreiber als de Chief, Fargo's Bokeem Woodbine als zijn maat Soren-066 en het nieuwe personage Quan Ah lijkt Showtime de moeite nemen om een persoonlijker verhaal te vertellen.
Daarbij moet Halo hét paradepaardje woorden voor de nieuwe streamingdienst Paramount+, en hoe beter dan een grootschalige sciencefictionblockbuster met inspraak van ontwikkelaar 343 Industries? De eerste trailer zag er fantastisch uit en moet zelfs de grootste Halo-haters op z'n minst interesseren.





1. THE LAST OF US



Het is echt belachelijk wat een kwaliteit HBO aan de lopende band weet aan te leveren, als we de laatste seizoenen van Game of Thrones even vergeten. Maar dat waren we allang, toch? Vooral op het gebied van drama heeft Home Box Office ongelooflijke goede televisie geproduceerd, van Big Little Lies tot aan Sharp Objects en Euphoria. Heb je het liever wat meer bovennatuurlijk? Geen probleem, HBO heeft je met Carnivàle, Lovecraft Country, Watchmen en The Leftovers. Wat zeg je, comedy is meer je ding? Hier, Silicon Valley, Veep en Curb Your Enthusiasm voor je bakkes! Oh, maar je duikt liever het verleden in? Zeg dat dan meteen, want dan zit je met Rome, Deadwood, Boardwalk Empire en Chernobyl helemaal goed!
Over die laatste gesproken: de schrijver van deze onthullende serie over die verwoestende kernramp, Craig Mazin, heeft samen met Naughty Dogs Neil Druckmann een The Last of Us-serie geschreven. Yup, voor HBO natuurlijk. En dat kan wel eens drie keer zo sterk en meeslepend worden als The Witcher of zelfs Arcane, wat op dit moment wel de beste series gebaseerd op games zijn. Want we hebben dus misschien wel de beste producent van tv ooit, een fucking goede schrijver, volle samenwerking met Naughty Dog, plus een fantastische cast bestaande uit onder andere Pedro Pascal (The Mandalorian, Wonder Woman 1984) als Joel, Bella Ramsay (Game of Thrones, His Dark Materials) als Ellie, Nick Offerman (Parks & Rec, Devs) en Anna Torv (Mindhunter, Fringe). Ik voorspel dat dit, van alle series en films die gebaseerd zijn op games, het beste óóit gaat worden. Met enige afstand, zelfs.



NUMMER 14:

STRAY

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:

GOTY 2022? KAT IN HET BAKKIE!

Ha Florian, dat wij allebei naar Stray uitkijken verbaast me niets! Een game waarin je als een kat een cyberpunk-achtige stad mag verkennen... Wat wil een kattenliefhebber nog meer?

Hey Alie! Echt hoor, een game met een poezenmormel in de hoofdrol, dat is wat mij betreft bij voorbaat al GOTY-materiaal. Maar buiten dat het cool is om als speler te ervaren wat het is om snorharen te hebben, ben ik ook serieus benieuwd naar hoe het zit met Stray. Waarom is die kat in deze stad? Waarom zijn er geen mensen? Zijn er andere katten of dieren te vinden? En misschien nog wel het belangrijkst: kan de kat ook spinnen in de game?

Hahah, ik zag de kat in ieder geval al wel heel herkenbare dingen doen in de trailer! Aan een bank krabben, een pot van een tafel gooien... Zelfs gamekatten zijn allemaal hetzelfde! Maar verder is het inderdaad nog best mysterieus allemaal, hè? Het feit dat de wereld bevolkt wordt door robots die hun beste tijd wel gehad lijken te hebben, maakt Stray voor mij extra interessant. Ik wil meteen meer weten over die neon-verlichte stad! En wat denk je van de gameplay? Beetje puzzelen? Beetje platformen? Dat is ook wel jouw ding?

Ja heerlijk, cats will be cats, zelfs in een game! Maar inderdaad, de wereld schreeuwt om ontdekt te worden en de gameplay spreekt me sowieso al aan, en het feit dat je dit nu met een poezenmormel onder de knoppen kunt ervaren maakt het wel heel speciaal. Waarom er niet al veel eerder een kattengame zoals deze is gemaakt, is voor mij echt een raadsel. Paws crossed dat Stray een goede game wordt!



NUMMER 13:

A PLAGUE TALE: REQUIEM

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:

HOE MEER RATTEN HOE BETER, TOCH?

De eerste Plague Tale was in 2019 een heerlijke onderdompeling in de ellende van het 14e-eeuwse Europa. Met de kwetsbare Amicia en haar nog zwakkere, eigenlijk doodzieke broertje Hugo trok ik door prachtige Franse landschappen en middeleeuwse dorpjes, die als schilderijen in beeld werden getoverd. Maar er waren ook minder bekoorlijke landschappen.
Met het hart in de keel kroop en sloop ik door verwoeste, gruwelijke taferelen vol puin en verminkte lijken, resten van een oorlog die destijds werkelijk tussen Engeland en Frankrijk woedde, op de hielen gezeten door inquisiteurs van de Katholieke Kerk die blijkbaar iets van dat doodzieke (vervloekte?) broertje moesten. Het bijzonderst van A Plague Tale waren de alom aanwezige rattenlegers: organische, dodelijke hindernissen die gaandeweg de game juist steeds meer een handig hulpmiddel werden om vijanden en andere hindernissen te kunnen passeren. Had de game een vervolg nodig? Nee, aan het eind van de game was alles wel beleefd en verteld. Toch komt er in 2022 een vervolg.

Tsunami van ratten

Omdat hun verwoeste thuisland (Frankrijk dus) Amicia en Hugo weinig meer heeft te bieden, trekken de twee naar het zuiden, en in de eerste gameplay-trailer zien we hoe ze de mediterrane sferen van (waarschijnlijk) Italië en Griekenland bereiken. Dat ziet er natuurlijk weer schilderachtig en bijzonder fraai uit, mede dankzij de extra paardenkrachten van de nieuwste consoles. Amicia en Hugo, rennend door een prachtig bloemenveld - Hugo rennend over een strand vol meeuwen die geschrokken opvliegen, Amicia op een boot over een woelige zee, aaah, zo mooi!
Maar natuurlijk worden dat soort fraaie vakantiefilmpjes weer afgewisseld met heerlijk grimmige beelden vol verderf, ziekte, pijn, ellende en vijandschap. En de ratten? Die komen uiteraard terug, met meer dan ooit.
Over de schouder van Amicia zie ik hoe een kasteeltoren onder de druk van de ratten erin explodeert, waarna een tsunami van ratten haar kant op komt.
Wordt dit meer, maar dan ook echt méér, van hetzelfde? Ik denk het wel. Maar dat vind ik in het geval van deze unieke titel niet zo'n probleem.



NUMMER 12:

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:

YOU UNDERESTIMATE MY BOUWER!



Het is ruim vijf jaar geleden dat we voor het laatst konden genieten van een Lego Star Wars, maar die The Force Awakens-game verbleekt bij de waanzinnige omvang die The Skywalker Saga belooft te hebben. Het is de natte droom voor iedereen die net als ik geen genoeg kan krijgen van het Star Wars-universum en het overkoepelende verhaal (NEGEN films!!), maar tegelijkertijd een schijthekel heeft aan bepaalde films (de sequels, ja). Lego-games nemen namelijk hun bronmateriaal erg serieus, maar gooien er heerlijk flauwe humor overheen die het verhaal een stuk draaglijker maakt.

Qua gameplay doet The Skywalker Saga ook genoeg nieuws en moois: ik zag third-person shootouts, ik zag een universum vol planeten die je kunt bezoeken, ik zag graphics die eigenlijk te mooi zijn voor een Lego-game, ik zag enorm gedetailleerde omgevingen die een heerlijk contrast vormen met de Lego-poppetjes en tal van nieuwe gameplaymechanieken. Oh, en bijna driehonderd fucking personages. DRIEHONDERD. En toch kies ik altijd voor Obi-Wan. Tegelijkertijd biedt het meer van wat altijd al zo briljant was aan deze games: een van de leukste co-op-ervaringen, met tal van 'fine additions to your collection' (uhh, collectibles) en easter-eggs verpakt in een iconisch verhaal. Kan niet wachten om na 15+ uren aan intensieve gameplay het verhaal te voltooien, en vervolgens '5%' bij m'n progressie te zien staan. This is where the fun begins.



EEN JAAR VOL AAIBARE BEESTJES



Als je me een beetje kent, dan weet je dat pluizige beestjes m'n kryptonite zijn. Aaibare personages maken een game gewoon tien keer zo interessant, en op dat vlak lijkt 2022 een topjaar te worden! Te beginnen met natuurlijk Stray, hét aaibare gamepersonage van 2022. Die game is precies zoals het eruitziet: een project van twee ex-Ubisoft-medewerkers die gewoon een game over een nieuwsgierige kat wilden maken. De realistische animaties, aaibare vacht en de rottigheid die je met de overgebleven robots van deze anders grimmige wereld kunt uithalen maken het een van m'n meest geanticipeerde games van dit jaar.

Maar er is meer, veel meer. Zo doet Homer uit Forspoken met z'n verwarde blik en veel te pluizige haar een gooi naar de beste gamekat van 2022 en komt zeer binnenkort natuurlijk Pokémon Legends: Arceus uit, waarin je tussen de wilde zakmonstertjes wandelt en ze een aai over de bol geeft. Oké, sommige willen je doodmaken, maar dat terzijde. Dat schattig ook sadistisch kan zijn bewijst Cult of The Lamb, een game waarin je als een klein lammetje een sekte opbouwt en offers brengt aan 'de goden'. Het is het soort game dat alleen Devolver kan uitgeven, en gaat waarschijnlijk m'n hart breken met hoeveel dieren er geofferd worden.



Dan nog een kleine shout-out naar maar liefst twee gamevossen: die uit de Zelda-achtige game Tunic en natuurlijk Endling: Extinction is Forever. In die laatste titel moet je als moedervos drie welpjes naar veiligheid brengen, en ik zal ALLES doen om de beestjes naar veiligheid te brengen. »

NUMMER 11:

BAYONETTA 3

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:



KOMT BAYONETTA 3 TE LAAT?

Bayonetta 2 is waarschijnlijk de beste actiegame ooit. Punt. Het is daarom niet onredelijk dat Ninty-fans elke Direct met smart wachtten op de eerste echte beelden van het vervolg, dat jarenlang van de aardbodem verdween. En toen er vorig jaar eindelijk een gameplaytrailer opdook was het... meer van Bayonetta 2? Begrijp me niet verkeerd: dat is allesbehalve een ramp, maar ergens had ik me Bayonetta 3 anders voorgesteld na NieR: Automata en Astral Chain. Iets grootschaliger, meer RPG-elementen. Het voelt bijna alsof PlatinumGames zichzelf in de tussentijd voorbij is, alsof Bayonetta 3 te laat komt. We weten ook allemaal dat bovenstaande eigenlijk bullshit is. Bayonetta 3 wordt waarschijnlijk de meest absurde, snelle en dynamische actiegame ooit. Zit je eenmaal in de flow, dan is er buiten DMC eigenlijk geen franchise die hetzelfde bevredigende gevoel kan oproepen. Ik bedoel: je kan nu als gigantische Kaiju andere monsters op hun bek slaan, dwars door de wolkenkrabbers van Tokio.





MIJN GAMERSOORTJES WORDEN DIT JAAR RODER DAN OOIT

Nee nee, niet de rode oortjes van die vieze stripboekjes hoor! Ze worden juist vuurrood door alle componisten van gamemuziek. Zij gaan hun dirigeerstokjes dit jaar heen en weer zwaaien om gigantische orkesten de mooiste gamemuziek te laten spelen. En als audiofiel ga ik ook in 2022 weer de nodige soundtracks aanschaffen op de gevoelige vinylplaat!

Terwijl ik kijk naar mijn meest recente aanwinst, Bloodborne, droom ik over de soundtrack van Elden Ring. En hoewel de componist van die soundtrack nog niet officieel is onthuld, verwacht ik dat Yuka Kitamura (Dark Souls 3, Sekiro, Bloodborne) in ieder geval aan het roer zal staan bij Elden Ring. De bombastische, verhalende en op sommige momenten ook kalmerende muziek uit de gesloten beta stemden mij in november al meer dan hoopvol.

Maar er zijn natuurlijk veel meer componisten: Bear McCreary bijvoorbeeld met zijn OST voor God of War Ragnarök. Toen dat magistrale mannenkoor aanzwol in de PlayStation Showcase-trailer kreeg ik acuut kippenvel! Ik verwacht dan ook veel van McCreary en zijn muzikale kunsten.

Hetzelfde geldt voor Kristofer Maddigan, die de muziek schreef voor Cuphead en dus ook voor de Delicious Last Course, die op 30 juni zal verschijnen. De klassieke paniekjazz, zoals ik de muziek gekscherend ben gaan noemen, komt misschien wel het beste tot zijn recht op vinyl, met het geknisper dat bij het muziekgenre hoort. En ten slotte kijk ik uit naar vaderlands trots Joris de Man, die met Horizon Forbidden West weer een fijn album gaat leveren vol tribale sci-fi-klanken!



NUMMER 10:

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

Releasedatum: 4 februari

GEKOZEN DOOR:

ZOMBIEGENRE UIT DE DOOD HERREZEN?

JJ! Mede-liefhebber van lomp zombievermaak! Die rottende ondoden zijn bij de mainstream helaas een ietsiepietsie minder populair dan pakweg vijf jaar geleden, maar Dying Light 2 belooft dat in één klap goed te maken!

Ik hoop het wel, want het zombie-voer smaakt me de laatste tijd wat flauw. Back 4 Blood, Zombie-mode Vanguard, het is allemaal laffe shit. Hopelijk flikkeren de Polen wat peper in de mix met de nieuwe Dying Light. Wat allesbehalve een zekerheidje is. Want ze hebben een net zo grote voorliefde voor bugs als voor zombies. Maar de beelden uit de preview zien er letterlijk en figuurlijk gruwelijk uit.

Je hebt gelijk, met hun trackrecord moet Techland eigenlijk een keer een game over een insectenplaag maken ofzo. Maar toch, qua SFEER zijn Dead Island, alsook de eerste Dying Light, onovertroffen. Check die nieuwe Cinematic Trailer met dat Fight Club-muziekje dan! Ik kan niet wachten om weer ouderwets Zombie-sushi te bereiden met mijn belachelijk scherpe katana.

Dat klopt zeker. Maar ik vertrouw de PR van publishers tegenwoordig nog minder dan zombies zelf. Anyway, wat Dying Light 2 voor mij vooral zo vet maakt is dat het echt een unieke wereld neerzet. Een wereld die je gewoon met bijvoorbeeld een The Last of Us of Far Cry kunt vergelijken. En ik trek de vaak plichtmatige omgevingen van veel zombieslashers niet. Onder het mom 'met die honderden zombies die op je afkomen, heb je toch geen tijd om van de omgeving te genieten'. Slappe bullshit. Als ze me willen laten geloven dat ik in een apocalyptische wereld rondloop, maak die shit dan ook apocalyptisch. Een beetje mist won't do the job. Techland kan dat als geen ander. Nu nog goed werkend krijgen...

Zal ik je een geheimpje vertellen? Ik vind Dead Island en Dying Light stiekem leukere zombiegames dan The Last of Us. Nee, niet beter, maar LEUKER. Het is lekker ongedwongen allemaal, en met een knipoog. Een verademing in een industrie die zichzelf anno 2022 veel te serieus neemt, en vol zit met moraalridders die zichzelf wijs hebben gemaakt dat elke game een 'boodschap' moet hebben. Fuck dat! Zombiehoofden tot moes slaan met een moker, dat wil ik en dat gaat Dying Light 2 me geven!

Amen to that and Godspeed voor die Polen, want als het na Cyberpunk 2077 van CD Projekt Red weer fout gaat, speel ik nooit meer iets Pools. »





NUMMER 9:

STARFIELD

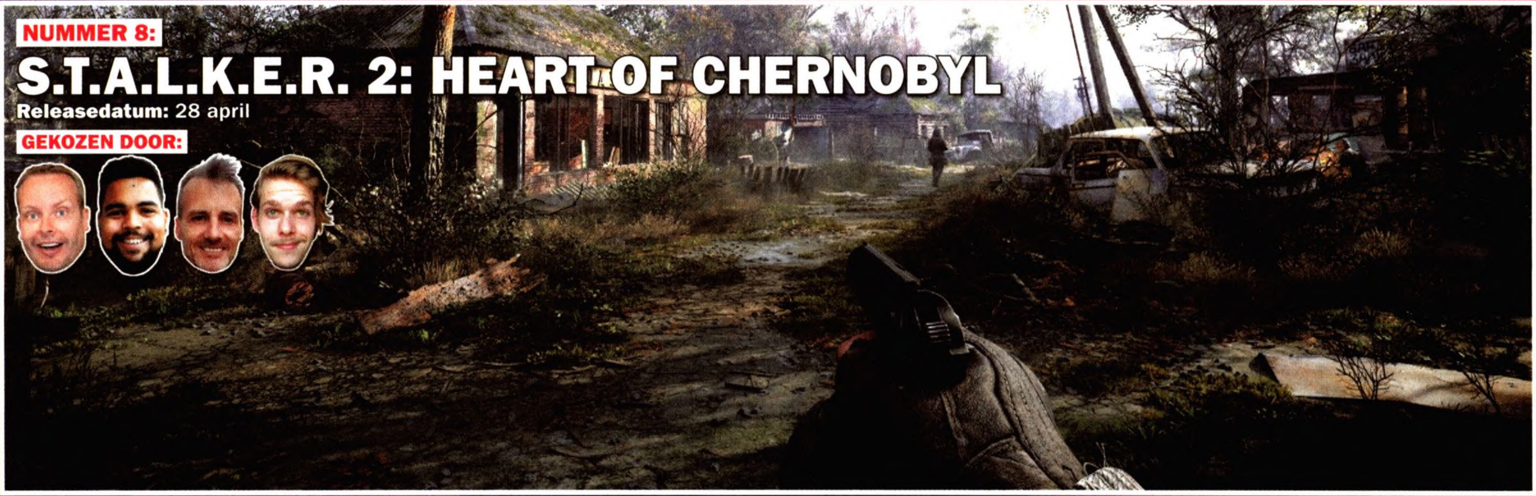
Releasedatum: 11 november

GEKOZEN DOOR:

TO INFINITY AND BEYOND MET BETHESDA'S NIEUWE ENGINE



We zijn al regelmatig boldly gegaan waar geen mens eerder ging in games zoals No Man's Sky, Outer Wilds, Sins of the Solar Empire, FTL en straks ook nog een keertje in Homeworld 3, bijvoorbeeld. En ja, met The Outer Wilds hebben we zelfs al mogen genieten van een Bethesdiaans-achtige space-RPG, niet onvergelijkbaar met wat Starfield uiteindelijk gaat zijn. Het grote, essentiële verschil is echter, beste lezer, dat de eerste, nieuwe franchise van Bethesda sinds 25 jaar gebruik gaat maken van een hoognodige, maar enorm veelbelovende.... NIEUWE ENGINE!!! En dat is toch wel reden voor opwinding, want daarmee gaat deze RPG hopelijk lichtjaren (ik weet dat dit geen afstandseenheid is, jij studiobol daar voorin de klas [Ha, dat is het dus wel - Marvin]) ver verwijderd zijn van de, laten we wel wezen, inmiddels pijnlijk verouderde Fallout 4, Skyrim en Fallout 76. Dus mogen we van Starfield inderdaad een Skyrim in de ruimte verwachten, met een dikke nadruk op exploratie, 150.000 regels aan tekst, space combat en vele facties waar jij als ruimtereiziger contact mee kunt maken. Maar dan – hópelijk – met een engine die realistischere physics, minder popachtige character models en dynamischere gezichtsuitdrukkingen aankan. Hopelijk verwacht ik daarmee niet té veel sciencefiction van Bethesda Game Studios...



NUMMER 8:

S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHERNOBYL

Releasedatum: 28 april

GEKOZEN DOOR:

KITTEN-VIDEO'S OP STAND-BY

Lange periodes van radiostilte, een ontwikkeling die herhaaldelijk stopgezet en weer opgestart werd, maar het voorbije jaar scheen er eindelijk licht over het zompige, smerige, verraderlijke en radioactieve moeras dat S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl heet. Dat lijkt overigens meer een remake dan een vervolg. De copy-paste-met-facelift-factor ligt hoog in de geloste gameplayvideo's... maar dat zal de veteranen worst wezen. En de hopelijk massaal aanrukkende nieuwe spelers speelden toen die eerste uitkwam nog met de tieten van hun moeder. Moeder, niet stiefmoeder, you pervs! Maar we dwalen af, zoals ook de uitgestrekte, open, mistroostige en gevaarlijke spelwereld van de game je uitnodigt om te doen... om na elke sessie snel een paar snoezige kattenfilmpjes op YouTube te scoren.

Ruskies aan het kampvuur

Als het goed is hebben ze de actiegameplay in die video's wat opgekruid voor meer spektakelwaarde en krijgen we in realiteit een meer behoedzame, grimmige shooter, die het beste uit Metro en Escape From Tarkov combineert. Ondersteund door robuuste rollenspel-, survival- en schaarse-loot-systemen. Die melige Ruskies-aan-het-kampvuur-scènes moet je er echter nog steeds bijnemen. Nog beter wordt het als Heart of Chernobyl zijn belofte nakomt om een wereld neer te zetten waar jouw acties en keuzes een merkbare impact op hebben. De verhaallijn zal je laten beslissen over het lot van 'The Zone' en je daarbij een zelfgekozen, niet-lineair pad laten volgen. Klinkt absoluut veelbelovend. Benieuwd ook naar de multiplayer, ook al volgt die pas later in de vorm van een gratis DLC.



BLIEF JE EENHEIDSWORST?



2022 ziet eruit als een veelbelovend jaar. Je hoeft alleen maar naar februari te kijken en de prettige kriebels borrelen in je maag op. En wat te bedenken van Gran Turismo, God of War Ragnarök, Starfield en Zelda Breath of the Wild 2. Pfff... Lekker hoor.

De gamesindustrie dreigt in 2022 ook een andere kant van zichzelf te laten zien. Een wat mij betreft ietwat minder fraaie kant. Ik doel op de focus op 'games as a service'. Publishers halen steeds meer geld (feitelijk al de meerderheid van hun inkomsten) uit dit type games. Spellen die niet in één keer af zijn, maar je steeds opnieuw laten betalen voor nieuwe content en een sterke druk richting de aanschaf van microtransacties en mogelijk straks ook NFT's aan boord hebben. Take Two, EA, Activision/Blizzard, Ubisoft, Square Enix, allemaal hebben ze aan het eind van 2021 geroepen dat games as a service en MT's/NFT's de toekomst zijn. En dus gaat Ubisoft Assassin's Creed en Far Cry omvormen tot open werelden waarin je steeds nieuwe stukjes content krijgt. EA wil Battlefield helemaal omtoveren. Take Two focust op GTA Online en Red Dead Online en wil dat trucje ook naar andere franchises brengen. En ga zo maar door.

Het resultaat is dat we een brij aan hetzelfde soort games kunnen verwachten. Games die extreem veel tijd kosten, een harde grind bevatten, nooit closure hebben en de grens opzoeken van pay-to-win. En dan heb ik het nog niet eens over de push van neppe NFT's en de zoektocht naar een nieuwe Fortnite...



NUMMER 7:

ELDEN RING

Releasedatum: 25 februari

GEKOZEN DOOR:

OM DOOR EEN RINGETJE TE HALEN!



Wat valt er nog over Elden Ring te zeggen dat we eerder niet al gezegd hebben? Het gebruikt de blauwdruk van Dark Souls, de verfijning van Bloodborne en Sekiro: Shadows Die Twice, de open wereld van Skyrim en Breath of the Wild, en de fantasie van George R.R. Martin. Elden Ring wordt waarschijnlijk niet alleen een kandidaat voor Game van 't Jaar, maar wellicht ook voor Game van de Generatie.



NUMMER 6:

POKÉMON LEGENDS: ARCEUS

Releasedatum: 28 januari

GEKOZEN DOOR:



LEGENDARISCHE OPEN WORLD VOOR EEN ARCHAÏSCHE SERIE

Ik zou een kogel vangen voor Pikachu, maar laten we eerlijk zijn: die mainline serie van Pokémon is nog conservatiever dan een VVD-congres. In essentie spelen we ieder jaar nog steeds Pokémon Red en Blue, maar dan met wat nieuwe pokémon en marginaal betere graphics. Bij Sword en Shield zag je een kentering en begonnen eindelijk genoeg fans te morren dat GameFreak van z'n geldberg afstapte om écht te innoveren met een triple-A openwereld Pokémon. Pokémon Legends: Arceus belooft een avontuur in de oude Sinnoh-regio, toen mensen nog zelf tegen pokémon knokten, hun eigen Pokéballs draaiden en niet op een kekke fiets maar op een fucking hert reden. Ik kan niet wachten!



TOP 5 GAMEFILMS IN 2022

5. GHOST OF TSUSHIMA

Er is nog bar weinig bekend over een mogelijke Ghost of Tsushima-film, behalve dan dat John Wick-regisseur Chad Stahelski eraan werkt. Dat kan een goed én slecht teken zijn: de actie in John Wick is vaak om te smullen, maar Ghost of Tsushima is zo overduidelijk geïnspireerd door oude films als die van regisseur Akira Kurosawa, dat Stahelski wel móét breken met de stijl waar hij z'n bekendheid mee verwierf (doe maar even zwart-wit, alsjeblieft). Gaat dat goedkomen? Misschien. Stahelski en co lijken er in ieder geval rustig de tijd voor te nemen; nu hopen dat de cast het prima verhaal van Ghost of Tsushima van leven kan voorzien, en de film inspiratiebronnen als Kurosawa eer aan kan doen.





4. BORDERLANDS

Komt Borderlands eindelijk uit zijn ontwikkelhel? Het lijkt er sterk op. Er is al een 'foto' van een zeer gedetailleerde Claptrap gedeeld, de normaal wat bekakte types spelende Cate Blanchett is er zelfs bij en het genie achter HBO's Chernobyl werkt er zelfs aan mee. Kortom, een net zo vreemd gezelschap als Lilith en co zelf. Hoewel we niet zeker weten of Eli 'Hostel' Roth helemaal de juiste persoon is om dit een succes te maken, zijn we blij dat van deze geliefde, humoristische gamefranchise een film wordt gemaakt. Tot nu waren de meeste gameverfilmingen namelijk vooral onbedoeld grappig.

3. SONIC THE HEDGEHOG 2



Sonic kan al jaren geen degelijke game meer produceren, maar een Hollywood-film? Dat lukte dan weer verrassend goed! Zo goed zelfs dat een vervolg versneld werd en nog meer talent aan het al indrukwekkende roster toevoegt. Ben Schwartz keert terug als de stem van Sonic, Jim Carrey kreeg een bonus zodat 'ie de idiote snor van Eggman nu draagt, James Marsden keert terug om... knap te zijn.

En dan worden Tales en Knuckles aan de mix toegevoegd! De tweestaartige vos heeft z'n vaste stemactrice gekregen in de vorm van Colleen O'Shaughnessey, maar het klapstuk is Idris Elba als de rode egel. Zijn zwoele, albasten stem heeft de Sonic-fandom nu al op z'n grondvesten doen schudden. Nooit eerder was Knuckles zo sexy; het is de stem die 1.000 fanfics lanceert. Per minuut!

En met de toevoeging van de Chaos Emeralds, die Eggman meeneemt uit een andere dimensie, worden er nog veel meer vervolgen klaargezet. De Sonic-lore is dan ook groot genoeg om een heel cinematic universe aan op te hangen, inclusief kleurrijke dierenbeestjes. Maak je borst dus maar nat voor andere iconische Sonic-personages zoals Amy Rose, Metal Sonic, Shadow the Hedgehog, Rouge the Bat, Blaze the Cat, Big the Cat, Sticks the Badger, Cream the Rabbit en natuurlijk Wave the Swallow. Je denkt dat ik een paar van die namen verzonnen heb, maar ze zijn allemaal echt en ik ben best wel bang voor deze film!

NUMMER 5:

HOGWARTS LEGACY

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:





MAGISCH AVONTUUR MET JE EIGEN HARRY POTTER



Ik ben niet per se de grootste fan van Harry Potter. De films vind ik best aardig, maar daar is alles ook wel mee gezegd. Een game in de magische wereld van Harry Potter en Zweinstein in het speciaal lijkt me dan weer wel helemaal de shit, met een episch avontuur waarin je zelf je eigen personage kunt upgraden naar volleerd magiër. Ik heb alleen niet heel veel vertrouwen in ontwikkelaar Avalanche Software, want die hebben nog maar weinig echt vette games gemaakt. Hopelijk kan Warner Bros. met zijn magische stafje zwaaien en wordt het toch een vette game.

2. SUPER MARIO BROS.





Chris Pratt als Mario een slecht idee?! Eh, ja okay, misschien wel een beetje. Maar Jack Black als Bowser is dan weer compleet geniaal! En Anya-Taylor Joy als Peach, Seth Rogen die Donkey Kong z'n stem doet, Fred Armisen die sjaggo doet als Cranky en Keegan-Michael Key met een paddohoofd? Allemaal TOPcasting, als je het mij vraagt. Dat vroeg je niet, maar ik ga je toch vertellen dat de animatiefilm die de makers van Despicable Me, Minions en The Secret Life of Pets – Illumination Entertainment – gaan maken van Nintendo's grootste trots, me best hard 'WAHOO' laat roepen. Tot ergernis van omstanders.

Overigens best gek, want hoewel ik Despicable Me een leuke serie vind, zijn de Minions daar wat mij betreft dan weer een best wel verschrikkelijke nageboorte van en vind ik Sing en The Secret Life of Pets al helemaal geen fuck aan. Terwijl ik een groot liefhebber ben van veel Pixar-, Aardman-, Cartoon Saloon-, Laika- en zelfs DreamWorks Animation-films, dus aan het type medium ligt het zeker niet.

Toch heb ik een soort buikgevoel dat Illumination heel wat tofs kan doen met deze franchise in combinatie met deze cast. Het klópt ergens gewoon, ondanks dat Chris Pratt ongeveer even Italiaans is als een frappuccino en waarschijnlijk net zo goed kan loodgieten als ik.

1. UNCHARTED



Er zijn genoeg redenen om je twijfels te hebben over de Uncharted-verfilming. Zo wordt Nathan Drake niet vertolkt door zijn daadwerkelijke inspiratiebron, Nathan Fillion, en dat terwijl de beste man in 2018 liet zien hoe perfect hij voor de rol was in de 15 minuten durende Uncharted Live Action Fan Film (inclusief Stephen Lang als Sully! Yes!). Ook kiest de film ervoor om zich vóór de games af te spelen en daarmee de castingkeuze van de jonge Tom Holland te rechtvaardigen, maar tegelijkertijd 'leent' het wel set-pieces van véél later in de Drake-tijdslijn (zoals de iconische vrachtvliegtuigsequentie uit Uncharted 3). Ten slotte wordt de film geregisseerd door Ruben Fleischer, wiens oeuvre nou niet bepaald genialiteit schreeuwt. Zo waren 30 Minutes or Less en Gangster Squad best interessant maar allesbehalve klassiekers, en zelfs zijn hits, Zombieland en Venom, waren niet veel meer dan 'erg vermakelijk'. We hoeven van hem dus niet te verwachten dat 'ie met Uncharted de volgende Raiders of the Lost Ark gaat afleveren.

Waarom Uncharted dan toch voor ons op nummer 1 staat? Omdat er minstens zoveel tekenen zijn dat dit wel eens de beste gameverfilming tot op heden kan worden. Fleischer is wellicht geen Spielberg, maar als zijn films één ding hebben bewezen dan is het dat hij wél weet hoe om te gaan met geweld en gevatte personages die meer one-liners afvuren dan kogels. En beschrijven we daarmee niet al 50% van de aantrekkingskracht van Uncharted? Daarnaast zal de film gedragen worden door de buddy cop-achtige dynamiek tussen Holland en Mark Wahlberg, die allebei al meerdere keren hebben bewezen dat dit soort interacties flink in hun comfortzone liggen. En Antonio Banderas als de villain? Geniale castingkeuze: de charismatische Spaanse veteraan weet altijd moeiteloos te wisselen tussen charmant en duister. De belangrijkste reden achter Uncharteds potentie ligt echter bij ons, de kijkers, aangezien wíj hebben bewezen nog altijd honger te hebben naar dit soort escapistische avonturenfilms. Als zelfs een zielloze popcornfilm als Red Notice erin slaagt om kijkrecords te verbreken, dan moet een ambitieuzer project als Uncharted al helemaal gaan aanslaan, toch? »



NUMMER 4:

FORSPOKEN

Releasedatum: 25 mei

GEKOZEN DOOR:



DE BESTE SUPERHELDENGAME VAN 2022



Ik heb die obsessie met tovenaars en tovenaressen in games nooit begrepen. Leuk dat je een magische bal kunt toveren en afschieten op je vijand, maar ik ga ze toch liever met een zwaard of bijl te lijf. Forspoken brengt daar echter zeer waarschijnlijk verandering in, want na een gameplaydemo ben ik ervan overtuigd dat het magie 'snapt'. Als je de hoofdpersoon Frey zo in actie ziet, dan besef je: dit is een superheldengame. Een groot deel van de gameplay leunt namelijk op parkour, waarbij je door het sprookjesachtige Athia vliegt, zweeft, slingert en zelfs surft. Hoewel ik de game nog niet onder de knoppen heb gehad ziet het er allemaal megasoepel uit en nodigen de uitgestrekte landschappen uit om ze eindeloos te verkennen.

Nog boeiender is het vechtsysteem, dat Frey allerlei soorten magie laat combineren in een zogenaamd spellwheel. Zo zijn er blauwe spreuken die een regen van ijspegels laten neerdalen op groepen monsters, rode spreuken die een vuurzwaard of -speer tevoorschijn toveren en groene spreuken die vijanden als makke lammetjes in de lucht vasthouden of Frey tijdelijk onzichtbaar maken. En het beste: de vormgeving van elke soort magie helpt ze ontzettend goed te onderscheiden. Er zijn kristallen, gloeiende stekels, een soort motion-blur, vloeibare materie, planten en bliksemschichten, en het ziet er waanzinnig gaaf uit. Dit is magie zoals ik het nog nooit heb gezien.

Dat alles wordt verpakt in een lekker verhalende game, die als een console-exclusive perfect tussen andere PlayStation-IP's past. Frey ziet het stinkende New York namelijk niet meer zitten en door een slecht getimede wens komt ze samen met haar pluizige kat Homer in Athia terecht, waar ze blijkbaar de enige is die de bevolking kan bevrijden van kwaadaardige tovenaressen. De armband Cuff moet daarbij zorgen voor een komische noot tijdens het spelen – dat cirkelvormige stuk metaal heeft commentaar op werkelijk alles wat je doet.

Het enige waar ik nog niet zeker van ben is in hoeverre Forspoken uit de verf komt als openwereldgame. Alle losse elementen zien er ontzettend goed uit, maar laat de flow van de gameplay als-je-blieft een beetje aantrekkelijk zijn. Athia kent namelijk allerlei schatten, torens en zijmissies, maar de vraag is natuurlijk of het de moeite waard wordt om daar kijkjes te nemen. Toch is het meer dan terecht dat Forspoken zó hoog staat in ons lijstje, want waarschijnlijk wordt het de beste superheldengame van 2022.



WORDT DE SWITCH 2 AANGEKONDIGD IN 2022?



Zal de opvolger van de Switch in 2022 verschijnen? Dát kun je wel vergeten! Maar gezien de geschiedenis van Nintendo's tv-consoles zou het best eens kunnen dat de zogenaamde 'Switch 2' in 2022 wordt aangekondigd.
Dat baseer ik op dit: De tijdsspanne tussen de releases van twee Nintendo-tv-consoles is meestal vijf of zes jaar. Een nieuwe Nintendo-console wordt meestal een jaar voor de release aangekondigd (onder een codenaam, zoals Dolphin, Revolution en NX, de codenamen van respectievelijk de GameCube, Wii en Switch). Aangezien de Switch verscheen in 2017, en uitgaande van een levensspanne van zes jaar voor deze populaire console, zou dit betekenen dat de Switch 2 in 2022 onder een codenaam wordt aangekondigd, en in 2023 wordt uitgebracht.
Maar goed, die redenering gaat een beetje voorbij aan het feit dat de Switch behalve een tv-console ook een handheld is.
Tussen de originele Game Boy en de release van opvolger Game Boy Color zat maar liefst negen jaar. Tussen de Nintendo DS en Nintendo 3DS zat zeven jaar. Dus tja, wanneer we de Switch als een handheld beschouwen, kan de opvolger nog wel een paar jaar van ons verwijderd zijn. Maar goed: de Switch is niet alleen een tv-console en ook niet alleen een handheld, hij is het beide!
Eigenlijk begint met de Nintendo Switch een nieuwe geschiedenis: die van Nintendo's hybrides (want reken er maar op dat de opvolger van de Switch óók een samensmelting van een tv-console en een handheld is). En die hybrides hoeven Nintendo's gewoonte om elke vijf of zes jaar een nieuwe tv-console uit te brengen helemaal niet te volgen. En aangezien de Switch in november 2021 nog zijn beste maand ooit beleefde, voelt waarschijnlijk niemand binnen Nintendo de druk snel met een opvolger te komen. Dus wie uitkijkt naar de Switch 2: een aankondiging in 2023 en release in 2024 lijkt mij het meest aannemelijk.





NUMMER 3:

HORIZON FORBIDDEN WEST

Releasedatum: 18 februari

GEKOZEN DOOR:

IF YOU'RE GOING TO SAN FRANCISCO



Misschien kreeg ik deze preview toegewezen omdat ik de enige Belg van de redactie ben en Wouter een voorkeursbehandeling van dit Nederlandse 'product' wou voorkomen. Pech gehad, Wouter, ook ik denk dat Horizon Forbidden West een van dé PlayStation-games van 2022 belooft te worden. Zelfs als Guerrilla er een doorslagje van de voorganger van maakt en een gelijkwaardig verhaal vertelt in een iets ander decor, dan nog had ik die game met plezier uitgespeeld. Forbidden West gaat echter voor een opnieuw sterk verhaal. In verrassende en heel gevarieerde locaties bevolkt met nieuwe gevaren, vijanden en die unieke robot-fauna. Een open speelwereld die, zoals de beste in hun soort, het verkennen ervan tot een indrukwekkende, verwonderende ontdekkingsreis maakt. Los van alle epische en linke shit die erin gebeurt. Het kan ook niet anders of Alloy passeert Las Vegas.

De Horizon-cocktail

Meer nog dan die spelwereld kijk ik uit naar de nieuwe gameplaymechanismen. De combat zat al retestrak in elkaar, maar lijkt nog meer opties, souplesse en mobiliteit te garanderen. Ik hoop wel dat dit niet ten koste van intuïtieve besturing gaat. En ook niet van de stealth. Het plezier om een gevaarlijke zone ongezien en methodisch van vijanden te zuiveren, vormt voor mij een onmisbaar ingrediënt van de Horizon-cocktail. De nieuwe tools lijken gelukkig verdeeld om elke aanpak te ondersteunen en er waarschijnlijk nog een paar extra tactieken aan toe te voegen. Dat je deze keer ook een stuk van de wereld onderwater zal zoeken klinkt aardig en het zag er in de video's ook goed uit. Maar de uiteindelijke score zal beslist worden door verhaal, gameplay en vibe. En natuurlijk smeekt Forbidden West om in al zijn visuele pracht en met kortere laadtijden op de PS5 gespeeld te worden, maar ik heb onlangs Zero Dawn nog eens opgestart op mijn PS4 - de keuze om het nieuwe hoofdstuk ook voor die console uit te brengen, verdient voor mij al een punt extra. »



NUMMER 2:

SEQUEL TO THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Releasedatum: 2022?

GEKOZEN DOOR:



EEN GROENE SLAG OM DE ARM

We hebben al een paar keer over de sequel van Breath of the Wild geschreven, en nog altijd weten we niet heel veel meer over de gameplay ervan. Maar dat hoeft ook niet: het is het vervolg op een van de beste games ooit gemaakt en Nintendo heeft op dat gebied genoeg goodwill gekweekt. Wat we er wél van hebben gezien belooft meer van hetzelfde, met daarbij een veel duisterdere insteek dan je zou verwachten na het ontdekken van het schilderachtige Hyrule uit het origineel (hell, producer Eiji Aonuma noemt het duisterder dan zelfs Majora's Mask). Het is waarschijnlijk wel hetzélfde Hyrule – de sequel kwam tot stand doordat de devs dingen wilden maken die niet in DLC voor het origineel zouden passen –, met ongetwijfeld tal van nieuwe elementen. Zo zagen we al eilandjes (en Link!) in de lucht zweven, Link zich met een nieuwe power door massief steen wurmen, Link allerlei krachten uit zijn nieuwe groen gloeiende arm toveren (heeft dat te maken met de Sheikah Tribe?) en Zelda en Link samen een grot verkennen. Komen de dungeons waar deze franchise om bekend staat dan eindelijk terug? Dat is waarschijnlijk waar de meeste mensen watertandend op zitten te wachten, maar zelfs als ze er níét in zitten belooft de sequel van Breath of the Wild een legendarische conclusie te worden die z'n weerga niet kent.

VERGEET DE WOW-KILLER, WIE KILLT FINAL FANTASY 14?

Ondanks dat ik letterlijk duizenden uren heb rondgewandeld in Azeroth, geniet ik er stiekem wel een beetje van dat World of Warcraft nu zo keihard op z'n bek gaat. Na een rits aan zwaar tegenvallende uitbreidingen, waarbij Blizzard weigert te luisteren naar z'n spelers en de tijdspanne van een nieuwe uitbreiding vult met patches die de inhoud moeten fixen in plaats van uitbreiden, is de heerschappij van World of Warcraft terecht tot een einde gekomen (om nog maar te zwijgen over de bedrijfscultuur). Final Fantasy 14 is opgestaan en ongekend populair geworden, en ik gun het de Japanners bij Square Enix van harte omdat zij wél naar hun spelers luisteren en geen troep uitbrengen waar vervolgens nog maandenlang aan gesleuteld moet worden. FF14 houdt oude content relevant, weet veel meer te vernieuwen dan World of Warcraft en – dit mag je bijna een unicum noemen – weet een in-game community te vormen die nieuwe spelers met open armen ontvangt, zonder ook maar een beetje toxicity.

Toch kan er wel eens een hoop gaan veranderen in het MMORPG-landschap van 2022 en verder. New World heeft laten zien een prima basis te hebben, maar is ook een hoop spelers al binnen enkele maanden weer kwijtgeraakt – toch, als er één ontwikkelaar de middelen heeft om dat roer volledig om te gooien, dan is het wel Amazon. Ook games als The Day Before, Pantheon: Rise of the Fallen en Lost Ark zouden wel eens een hoop spelers kunnen overtuigen, maar zij moeten eerst meer laten zien.

Persoonlijk kijk ik het meest uit naar Ashes of Creation, dat er niet alleen fantastisch uitziet in Unreal Engine 5, maar ook dingen belooft als player-



housing, een door spelers aangestuurde economie, een wetteloze wereld waarin je zelf nederzettingen moet bouwen (en zelfs uitgeroepen kunt worden tot burgemeester), grootschalige PvP-battles, gigantische eindbazen (draken!), interessante dungeons en een enorm gelikte (zij het ietwat onoriginele) stijl.



NUMMER 1:

GOD OF WAR RAGNARÖK

Releasedatum: 2022

GEKOZEN DOOR:

WELK PANTHEON ZAL KRATOS HIERNA AFSLACHTEN?!

Het fantastische God of War uit het excellente gamejaar 2018 is een weergaloos avontuur met zowel brute hack-&-slash als een emotioneel randje, alhoewel er een paar gaatjes in zitten. Niet in het plot of in de gameplay ofzo, maar het geheel voelt weldegelijk onafgemaakt aangezien Kratos en Atreus nog drie realms moeten bezoeken – Asgard, Vanaheim, en Svartalfheim – en er nog geen knokkerij is geweest met goden als Tyr, Thor en Odin. Genoeg te doen dus, en het gaat allemaal in dit deel gestouwd worden, aangezien Santa Monica Studio afziet van een trilogie. Dat zorgt dus niet alleen voor een God of War PROPvol met godengestoei, mythische puzzels en extatische exploratie, maar ook dat Ragnarök een cliffhanger krijgt waarin we geteasd worden naar een heel nieuw rijk aan fabelachtige Opperwezens. Wordt het 't Mayaanse Pantheon? De zeven Japanse geluksgoden? Egyptische Enneade? Alleen al vanwege deze mogelijke onthulling kan ik niet wáchten om God of War Ragnarök (uit) te spelen!

NOEM ME EEN BIJLOFIEL

Na drie jaar surf ik nog vrolijk voort op de testosteron-golf die God of War bij me losmaakte, want er is geen andere game waarbij het third-person hakken en slashen zo... goddelijk aanvoelt. Het was voor het eerst dat ik me seksueel aangetrokken voelde tot een bijl, al kan Kratos die tien keer per minuut "BOY!" schreeuwt daar ook aan bijgedragen hebben. Hoe dan ook voel ik een soort kinderlijk enthousiasme als ik denk aan het vervolg van dit al legendarische verhaal: ik heb werkelijk geen idee welke kant het opgaat, en weet alleen dat het ongelooflijk bruut zal zijn. Meer goden die begroet worden door Kratos' bijl, tal van mysteries die eindelijk ontrafeld worden, Atreus die een man wordt en hoe dan ook een belangrijke rol gaat spelen, en – oja, het EINDE DER FUCKING TIJDEN in een van de meest bad-ass mythologieën die bestaan. Episch met een hoofdletter E, dat wordt Ragnarök hoe dan ook.



KRATOS VERSUS THOR: WAT WIL EEN GOD NOG MEER?

De laatste God of War eindigde met een enorme cliffhanger: namelijk Thor die als een letterlijke onweerswolk bij Kratos en Atreus op de stoep stond. Nu is Thor in de meeste Noordse verhalen geen geile Australiër, zoals Marvel ons doet geloven, maar een soort Obelix die virtueel onverwoestbaar is. Klinkt als een leuke eindbaas! De rest van God of War Ragnarök wordt ongetwijfeld ook weer een achtbaanrit, maar het meest nog kijk ik uit naar de conclusie van Kratos' Noordse avontuur. Wat voert Odin in zijn schild? Gaat Atreus Kratos verraden? Wordt dit de Spartaan z'n ondergang? Wat is Tyr z'n connectie met de goden van Japan, Egypte en de Keltische en Maya-rijken? En welke mogen we de komende 10 jaar gaan uitmoorden? Het belooft een soort rechtenvrij Marvel Cinematic Universe te worden!

GOD OF WAR RAGNARÖK WORDT TOP TYR!

"Surrender. The Allfather demands it", zei Aesir-god Magni luttele momenten voordat hij Kratos' Leviathan Axe dwars door z'n schedel zag gaan. Die confrontatie met de zoons van Thor is een van de weinige gevechten met échte goden uit God of War (2018) en het kan niet anders of we gaan er in het volgende deel veel meer tegenkomen.

God of War Ragnarök is daarom eigenlijk een no-brainer voor mij in 2022. Ik plan er, net als in 2018, een heel weekend voor vrij: op releasedag beginnen en in twee of drie sessies uitspelen.

Santa Monica Studios heeft in mijn ogen een soort precedent voor zichzelf geschapen als het om verhalende technieken in games gaat. De one-take-cameratechniek zorgt ervoor dat je niet wil stoppen met spelen, zelfs als het 02.00 uur is en je bijna hallucineert van de koffietjes die je achterover hebt getikt. Het is duidelijk: laat Ragnarök maar beginnen! ✖

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET MOET ERGENS IN 1995 ZIJN GEWEEST, DAT IK WERD GEVRAAGD VOOR IETS HEEL NIEUWS EN GROOTS: OM VOOR DE ALLEREERSTE KEER OOIT EEN NINTENDO-GAME VAN ENGELS NAAR NEDERLANDS TE VERTALEN."



Marvin leerde toen net z'n luier volschijten. Ook een prestatie (als je vergeet dat 'ie toen al een jaar oud was).

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAAR BEGRIJP DAT, ALS JE NET ALS IK EEN FLIPPO'S VERZAMELEND KIND UIT DE DUISTERE JAREN '90 WAS, DIT WAARSCHIJNLIJK JE ENIGE MANIER WAS OM DEZE BRILJANTE JRPG TE SPELEN."



SNES-emulators, Marktplaats-aankopen... Laat dit nummer niet aan je ouders zien, kinders.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DRUK MET DE CES!"



Werd daar maar iets aangekondigd dat je kan gebruiken in de VR View... Oh, wacht.

"IETS MEER TIJD NODIG OM ALLE LORE TE ORDENEN."



En het lore-artikel dat we ná de release van Elden Ring schrijven, verschijnt in 2032.

"TOP 10 GAMES VAN '22? IK HEB AL MOEITE MET BESLISSEN WAT IK VANAVOND WIL SPELEN!"



Deze PU gaat de boeken in als keuzestress-nummer.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

Firegirl: Hack 'n Splash Rescue

Reverie Knights Tactics

Propnight

Expeditions: Rome

Chorus

HOE DE MEEST GEHATE CEO VAN GAMING DE EXTREEM MEEST GEHATE CEO VAN GAMING WERD

ACTIVISION-BLIZZARD

EN DE OPKOMST VAN ~~HET KWAAD~~ BOBBY KOTICK



Activision-Blizzard wordt aan alle kanten aangevallen! Door Activision-Blizzard! Veel van de werknemers onder CEO Bobby Kotick zijn de vrouwonvriendelijke, discriminerende bedrijfscultuur spuugzat. Ze willen dat de langzittende baas verantwoordelijkheid neemt en opstapt. PeterKoelewijn zocht uit hoe we tot deze situatie zijn gekomen en waarom Kotick niet al lang geleden is opgedonderd. Wie is nou het monster achter dit monster?

Bobby Kotick, ik kan me eigenlijk geen tijd herinneren dat ik niet een hekel aan hem had! Maar verder valt er niet zoveel te lachen over de huidige staat van Activision-Blizzard en de rol die deze beruchte CEO daarin speelde. Een van de grootste gamebedrijven ter wereld zit in een diep dal en de gebeurtenissen van het afgelopen jaar variëren van zeer ongepast tot bijna tekenfilmschurk-waardig.

BERUCHT

Kotick is al jaren berucht vanwege z'n keiharde zakenmentaliteit. Op het hoogtepunt van de kredietcrisis werd 'ie bijvoorbeeld grappend geciteerd dat hij het liefst de gameprijzen omhoog zou gooien. Ook zijn meerdere geliefde gamefranchises en -studio's op het hakblok beland door Bobby, simpelweg omdat ze niet genoeg jaarlijkse megahits uitdraaiden. Die pijnlijke opmerkingen haalden de nieuwsmedia, maar zijn klein bier vergeleken met wat dit jaar allemaal naar buiten kwam.

WINST EN ONTSLAG

2021 begon goed voor Bobby, want in maart kondigde hij recordwinsten aan voor Activision-Blizzard. Hij mocht zelfs een bonus opstrijken van 200 miljoen dollar. Oh ja, en er werd tegelijkertijd een ontslaggolf aangekondigd voor 190 mensen! Later in het jaar zou er een tweede ontslaggolf volgen, bovenop een kleine ontslaggolf van tientallen medewerkers die betrokken waren bij seksschandalen binnen Activision.

Dankzij meerdere onderzoeksartikelen van gamejournalisten bij o.a. Bloomberg en The Wall





Street Journal, weten we nu dat dit alles slechts het topje van de strontberg was waarover Bobby Kotick regeert. De artikelen beschrijven een toxisch bedrijf dat de ergste aspecten van een machocultuur met die van een zwijgcultuur combineert. Honderden klachten van voornamelijk vrouwelijke werknemers zouden zijn ingediend. Ze zouden geïntimideerd zijn door hun mannelijke leidinggevenden, in sommige gevallen zelfs opgevolgd door seksueel misbruik en/of verkrachting. Met deze klachten werd zelden iets gedaan, of er werd in stilte een schikking getroffen.

CALIFORNIË KLAAGT ACTIVISION-BLIZZARD AAN

Bobby Kotick beloofde het afgelopen jaar keer op keer beterschap, maar feit is dat de staat Californië (waar Activision-Blizzards studio's zich grotendeels bevinden) hem niet gelooft.

Californiës Department of Fair Employment and Housing sleept het bedrijf voor de rechter en beschuldigt o.a. Bobby Kotick ervan niet genoeg te doen om een goede werkomgeving te creëren voor vrouwen en minderheden. »

WIE IS BOBBY KOTICK?

Maar wie is die rare CEO nou, die al die gruwelijke beschuldigingen aan zijn broek heeft hangen? Hij ziet eruit alsof hij geboren was om een keiharde Amerikaanse zakenman te zijn... wat ook wel een beetje waar is! Het schijnt dat de New Yorker al van kinds af aan interesse had in geld verdienen en zaken doen. Op de basisschool deelde hij visitekaartjes aan klasgenootjes uit en eenmaal in het hogere onderwijs was hij al parttime pandjesbaas.



INSPIRATIEBRONNEN

Maar interesse in computers en games zat er ook al vroeg in. Samen met een kamergenoot ontwikkelde hij Apple II-software. Met financiële hulp van de grote Las Vegas-casino-ondernemer Steve Wynn – Koticks levenslange mentor, die sinds 2018 verwikkeld is in zijn eigen seksuele misbruikschandalen – boekte Kotick zijn eerste grote successen in de jaren '80.

ACTIVISION KOPEN

In 1990 was het zover: Mediagenic stond op het punt van omvallen en zocht wanhopig naar geld. Bobby wilde samen met wat zakenpartners wel het merendeel van de aandelen kopen. Mediagenic was toen een falend softwarebedrijf, maar had al vanaf 1979 zijn roots in videogames, toen een groep boze Atari-medewerkers opstapte omdat ze slecht behandeld werden en te weinig creatieve vrijheid kregen. Oh, de ironie!

Bobby Kotick zag de waarde in die geschiedenis en doopte het bedrijf vrijwel meteen om naar Activision. Na een paar jaar sabbelen en herstructureren, lag de focus weer volledig op games en stroomde het geld binnen. Bobby beweerde later in interviews dat hij altijd al de grootste game-uitgever ter wereld wilde worden. In ieder geval groter dan EA. Daar had hij in de jaren '80 zaken mee gedaan en slechte herinneringen aan overgehouden. De EA-bedrijfsstrategie beschouwde hij als verstikkend.

JAARLIJKSE FRANCHISES

Kotick gelooft dat gamestudio's de vrijheid moeten krijgen om te innoveren en zelfstandig te opereren. Dat betekent ook nieuwe IP's ontwikkelen... zolang ze franchises kunnen worden. En het liefst jaarlijks een nieuw deel kunnen opleveren voor een verkoopimpuls.

In het geval van Call of Duty zorgde dat voor een fenomeen en tot op de dag van vandaag is COD een van de populairste shooters ter wereld, met jaarlijks een nieuw deel. Sterker nog, uitgezonderd van Blizzard werkt iedere Activision-studio nu aan Call of Duty, in een of andere vorm. Dat komt ook omdat veel studio's en franchises stop werden gezet...

OVERVERZADIGING

De jaarlijkse release-strategie van Bobby Kotick werkte niet voor elke serie, en geliefde franchises als Tony Hawk, Crash Bandicoot en Guitar Hero delfden het onderspit. De nieuwe delen waren gewoon crap en de markt was domweg oververzadigd.

WORLD OF WARCRAFT

Na de fusie met de Franse uitgever Vivendi in 2008, werd Bobby Kotick tot CEO benoemd van Activision-Blizzard. Niet alleen had hij World of Warcraft, de grootste MMORPG ooit, in handen (én diens toegang tot de Chinese markt), zijn droom was uitgekomen: Activision was eindelijk groter dan Electronic Arts. En sinds 2008 heeft Activision-Blizzard zijn omzet meerdere keren verdubbeld. Het nieuwe record werd in 2020 gevestigd, mede door de gaming-impuls die werd veroorzaakt door corona: 8,1 miljard dollar.

Dit verklaart misschien een beetje waarom Bobby Kotick nog niet is weggestemd door zijn Board of Directors... of iemand anders met een ruggengraat. Hij wordt gezien als de gans met de gouden eieren. Maar als hij verantwoordelijk is voor ál het geld dat Activision-Blizzard verdient, is hij dan ook niet verantwoordelijk voor de slechte werkcultuur binnen zijn bedrijf?



De beschuldigingen in de vrijgegeven rechtbankdocumenten zijn misselijkmakend, en variëren van vrouwen die promoties of zelfs een gelijkwaardig salaris ten opzichte van hun mannelijke collega's geweigerd kregen, tot verhalen over een 'Cube Crawl'. Mannelijke collega's zouden stomdronken langs de werkplekken van vrouwelijke collega's zijn gegaan om ze lastig te vallen - of erger. Er zou ook een vrouwelijke Activision-medewerker zelfmoord hebben gepleegd na een lange periode van seksuele intimidatie en misbruik. Zo zou een foto van haar vagina zijn gedeeld onder collega's op een bedrijfsfeestje.

Wall Street Journal verbindt Bobby Kotick in hun onderzoeksartikel persoonlijk aan deze beschuldiging, omdat hij meerdere zaken van seksueel misbruik van vrouwelijke medewerkers onder het tapijt zou hebben geveegd, via schikkingen of andere middelen. De krant gaat nog een





Mike Morhaime @mikemorhaime

I stand in virtual solidarity with those in the #ActiBlizzWalkout. I promise to be part of the change. 💙

Dan Amrich @DanAmrich

When I left my contract gig at Activision, I was handed a copy of an NDA that will never expire. Then I got it via e-mail. I was then mailed a third copy at home to be sure I knew I was never to speak about my time at Activision.

I hope the #ActiBlizzWalkout creates change.

Sam Maggs @SamMaggs

Replying to @SamMaggs

I keep typing and deleting things about all the horrific shit I've experienced and I know my friends and colleagues have experienced and it's just like. I don't even know where to begin. Anyways, support the #ActiBlizzWalkout today and don't be a fuckin scab.







stapje verder en beweert dat Kotick een vrouwelijk personeelslid telefonisch zelfs met de dood bedreigd zou hebben. Iets wat de CEO bevestigd heeft, waar hij zijn excuus voor heeft aangeboden en ook met de betreffende persoon een schikking voor heeft getroffen. Sinds de rechtszaak is aangekondigd zou Activision al meer dan 500 klachten van seksuele intimidatie of discriminatie op de werkvloer hebben ontvangen.

DISCRIMINATIE

Wat feitelijk bewezen kan worden, is dat Activision-Blizzard statistisch bijzonder slecht scoort op diversiteit. Slechts een kwart van het personeel is vrouwelijk én ze worden gemiddeld ook minder betaald voor hetzelfde werk. Daarbovenop komt nog dat ruim de helft van de opgestapte medewerkers in 2021 van dit geslacht was, dus de verbeteringen die Kotick belooft zijn nog niet zichtbaar…

JEN ONEAL STAPT OP

Een gênante poging werd wel gedaan door dit jaar Jen Oneal te promoveren tot codirecteur van Blizzard. De eerste vrouwelijke directeur van de studio, die naast Mike Ybarra de leiding nam.





Alleen Oneal stapte al na drie maanden op en heeft sindsdien haar eigen boekje opengedaan over Activision. Het blijkt dat ze zelf ooit melding had gedaan van seksuele intimidatie en dat dit nooit was opgevolgd. Ook kreeg ze (ONDANKS ALLE KLACHTEN!) nog steeds minder betaald dan haar mannelijke codirecteur. Pas nadat ze haar ontslag indiende wilde Activision het salaris matchen, onthulde Oneal aan de Wall Street Journal. Yikes… ✖

BOBBY, ROT OP!

Moet Bobby Kotick ontslag nemen? Ja, natuurlijk moet hij dat! De hoeveelheid schandalen die uit Activision-Blizzard zijn gekomen in 2021 is zo groot dat ik ze niet eens allemaal kan noemen in dit artikel. Elke CEO zou met de helft van deze klachten al de eer aan zichzelf hebben gehouden of zijn weggestemd. Kotick gaf aan "overwegen op te stappen" als hij niet snel genoeg de bedrijfscultuur voor vrouwen en minderheden kan verbeteren. Dat is vaag als shit.

De Raad van Bestuur van Activision-Blizzard blijft ondertussen unaniem achter Kotick staan. Kotaku's onderzoek wees al uit dat de meeste leden een hechte band met Kotick hebben en dat veel van hun succes aan hem te danken is. Ook de aandeelhouders blijven onverschillig, terwijl zij samen met de board de macht hebben om hem weg te stemmen. Waarom? Omdat Bobby Kotick ze heel veel geld heeft opgeleverd tijdens de vette jaren van Activision-Blizzard, waarin medewerkers slecht betaald werden, of geïntimideerd, of seksueel misbruikt, of nog erger.

En zelfs als de Raad en aandeelhouders het juiste doen, krijgt Bobby Kotick een ontslagvergoeding van 265 miljoen dollar mee. Dat is zelfs voor Activision een hoop geld om op te hoesten. Wordt die prijs toch betaald, laat dan één ding duidelijk zijn: Bobby Koticks ontslag is niet het einde van het probleem maar het begin van een oplossing.

De beschuldigingen binnen Activision zijn zo talrijk dat je van structurele misstanden kan spreken. Vrouwen zijn tweederangs werknemers in veel studio's en als je kijkt naar hoeveel leidinggevenden al zijn ontslagen of zelf opstapten, zie je ook hoe lang dit gedrag al gedoogd werd. Heel Activision-Blizzard zal moeten veranderen.



DAN MAAR OP MARKTPLAATS

EIN-DE-LIJK EEN PS5!

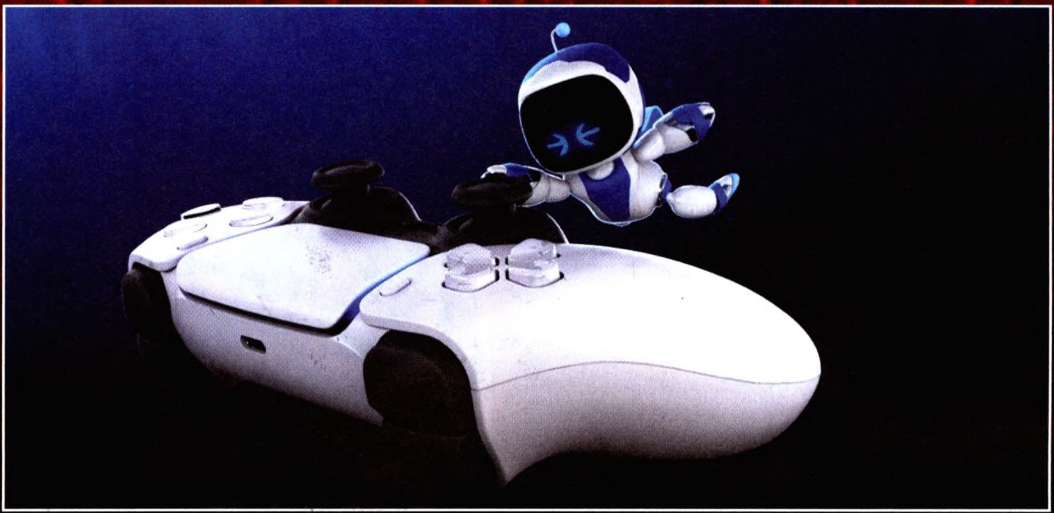


Terwijl de rest van de redactie met de PS5 en Xbox Series X/S alláng de genoegens van de nieuwe generatie aan het verkennen was, vermaakte Jurjen zich nog prima met zijn PS4 en Switch. Totdat hij het gevoel had toch een beetje achterop te raken, en alsnog voor de PS5 ging. En toen was het te laat.

"De vraag naar de PS5 blijft groter dan de voorraad." "We hebben helaas niet genoeg voorraad." "We begrijpen dat dit een teleurstelling voor je is."
Nee, ik was er niet op tijd bij. Ik dacht, ik koop die PS5 wel wat later, pas als ik hem écht wil hebben. Bijvoorbeeld als er twee of drie games voor zijn verschenen die ik werkelijk wil spelen. Tegen die tijd zijn de kinderziektes er waarschijnlijk ook wel uit.
Zo liet ik de launch van de PS5 op 19 november 2020 lekker aan me voorbijgaan. Maar een paar maanden later begon het tóch te kriebelen.
Ik speelde Resident Evil Village op de PS4, in de knagende wetenschap dat die game op de PS5 nóg mooier was. En als groot fan van de Souls-serie, voelde ik ook een groeiende drang om Demon's Souls te gaan spelen – maar die was dus PS5-exclusief.
Aldus besloot ik in april 2021 dat het uitstel lang genoeg had geduurd: ik ging een PS5 kopen. Alleen was dat apparaat toen dus nergens te koop.

ACHTER HET NET

Ik checkte met enige regelmaat de voorraadchecker op pu.nl. Maar eigenlijk zag ik daarop alleen maar de plaatsen waar ik blijkbaar weer eens achter het net had gevist. Ik meldde me op verschillende verkoopsites aan voor een 'breng mij op de hoogte'-alarm als er weer voorraad zou zijn. Maar dat resulteerde slechts in het regelmatig ontvangen van het soort teleurstellende berichten als waar ik dit verhaal mee begon.
Eind 2020 blikte ik mijmerend vooruit naar 2021, een jaar waarin Elden Ring, Forspoken, God of War en A Plague Tale: Requim voor de PS5 zouden verschijnen. Toen daarbij in december ook nog eens een lockdown werd aan-











gekondigd, was het voor mij wel duidelijk: ik moest zo snel mogelijk een PS5 aanschaffen. En aangezien dat via de reguliere kanalen niet ging, leek Marktplaats mij voor zo'n aanschaf de aangewezen plek.

700 EURO

Een nieuwe PS5 Disc Edition (die absoluut mijn voorkeur had tegenover een Digital Edition) werd toen ik op Marktplaats ging kijken verkocht voor zo'n 700 tot 750 euro. Dat is aanzienlijk duurder dan de 500 euro die de PS5 Disc Edition bij 'normale' verkoopkanalen zou kosten, maar ja, daar waren ze dus niet te koop.

weetje • weetje

Behalve het tekort aan PS5-systemen, zorgt het gebrek aan chips er ook voor dat andere game-hardware moeilijk of niet verkrijgbaar is, waaronder videokaarten, de Nintendo Switch OLED en de Analogue Pocket. De releases van nieuwe consoles als de Steam Deck en Playdate zijn vanwege de tekorten uitgesteld.

Na een uurtje speuren besloot ik toch maar voor een tweedehands PS5 te gaan. De Disc Edition, uiteraard, inclusief Spider-Man: Miles Morales en een tweede controller, voor 700 euro. In Groningen, dus niet ver van mijn woonplaats Assen. Op dinsdag 21 december stapte ik met een grote, lege boodschappentas in de bus naar Groningen.
De verkoper bleek een vriendelijke student uit Twente. Hij had de PS5 op dag van release gekocht, maar merkte dat hij met vrienden toch vooral op de PS4 speelde die in de gezamenlijke huiskamer van zijn studentenwoning stond.
Of ik de PS5 nog wilde uitproberen? Ik zei dat ik dat thuis wel zou doen. Hup, die enorme PS5 met twee controllers en Spider-Man in de shopper, en snel terug naar Assen.

TÉ SOEPEL

Aansluiten was een makkie. Vervolgens was het nog wel even puzzelen, aangezien het account en de games van de vorige gebruiker er nog op stonden. Moest ik hem nu eerst helemaal leeg maken? Met hulp van Google besloot ik de aanwezige accounts te wissen, mijn eigen account erop te zetten, en de gegevens van mijn PS4 naar mijn PS5 over te zetten. Inclusief de gegevens van The Last of Us 2, de game die ik kort daarvoor op de PS4 weer eens was begonnen voor een tweede run. Die zou ik op de PS5 kunnen vervolgen, inclusief hogere framerate en vlottere beeldverversing, wist ik.
Mijn eerste speelmomenten op de PS5 waren heerlijk. The Last of Us 2 startte lekker snel op en de game oogde fraaier en speelde soepeler dan ik gewend was. Misschien wel té soepel, bedacht ik me, want de camera leek soms al te draaien voordat ik de rechterstick bewoog. Of was het misschien... Ik legde de controller neer, en zag de camera automatisch, langzaam, met kleine schokjes rond Ellie bewegen. Stick-drift, dus. Stik.

HET STICK-DRIFT-PROBLEEM

Gelukkig had ik de tweede controller nog.
Ik liep, schoot en hakte verder met Ellie, eerst nog een beetje zenuwachtig en ongerust. Maar de camera bewoog écht alleen als ik tegen het rechter pookje duwde. Dus ik kon verder. Maar ja, die andere controller moest natuurlijk ook wel gefikst worden. Dus eigenlijk gingen mijn eerste dagen met de PS5 mijn energie en aandacht vooral uit naar het stick-drift-probleem, dat ik voorheen alleen van de Nintendo Switch kende. Toch was ik bij lange na niet de enige met een driftende PS5-controller, leerde Google mij. Zoekend naar oplossingen trof ik een filmpje van ene Dr. Console, oftewel mijn collega Martin! Hij had een prima tip om een driftende DualSense-controller te fixen: eerst de stick rondom schoonmaken, daarna met perslucht het stof uit de aansluiting van de stick blazen.
Ik probeerde het bij gebrek aan perslucht met mijn mond, en... het werkte!
Helaas bleek het slechts een kwestie van tijd voordat de camera weer rondom Ellie begon te draaien. Dus toen Sony maar eens gebeld.

WEINIG BEHULPZAAM

De helpdeskmedewerker van Sony vond ik eerlijk gezegd niet echt... behulpzaam. Alvorens hij mij wilde helpen moest ik eerst »











mijn emailadres doorgeven en kreeg ik een lange, rommelig geschreven mail vol taalfouten toegestuurd. Daaruit moest ik de instructies halen die ik moest volgen om mijn controller te 'repareren', waaronder het resetten van de controller, het opnieuw registreren van de controller, het opstarten van mijn PS5 in veilige modus, enzovoort.
Toen ik een uur later terugbelde met de boodschap dat ik alles had geprobeerd maar niets had geholpen, kreeg ik – na het doorgeven van het serienummer – te horen dat de controller niet meer onder de garantie viel en hij daarom niet gerepareerd kon worden. Nee, ook niet tegen betaling. Stik.
Uiteraard had ik ondertussen ook al contact opgenomen met de vriendelijke student die mij het systeem had verkocht. Hij had zelf nooit iets van stick-drift gemerkt, maar stelde zich meedenkend en behulpzaam op.
Gelukkig had hij de controller gekocht bij CoolBlue, die blijkbaar standaard twee jaar garantie op zo'n PS5 geeft. Lang verhaal kort: controller opgestuurd naar CoolBlue, vervangend exemplaar ontvangen, alles weer goed.

AANRADEN?

Kan ik het aanraden, zo'n PS5 via Marktplaats te kopen? Nou ja, eigenlijk wel. Natuurlijk, als je een nieuwe PS5 op de normale manier, dus voor de winkelprijs van 500 euro kunt aanschaffen, heeft dat altijd de voorkeur. Maar anders lijkt Marktplaats me een prima alternatief.
Want ook al heeft het me wat meer geld dan de winkelwaarde en wat gehannes met de controller gekost, nu héb ik tenminste een PS5. En nu alles naar behoren werk, bevalt het apparaat goed hoor.
Aangename verrassingen zijn de snelle opstarttijd van het systeem, de overdaad aan ruimte om games erop te zetten (al vrees ik dat die ruimte ook snel weer dicht zal slibben), het gebrek aan laadtijden in games en hoe lekker de controllers in de hand liggen.
Ook niet gek zijn de gratis games die je bij de PS5 krijgt – wanneer je tenminste een PlayStation Plus-abonnement hebt.

GRATIS GAMES

Waarom heeft niemand het me ooit verteld? Of heb ik er gewoon overal overheen gelezen? Hoe dan ook, wanneer je als PlayStation Plus-abonnee inlogt op je PS5, krijg je kosteloos toegang tot alle games in de zogenaamde PS Plus Collection: een verzameling PS4-games die op moment van schrijven bestaat uit 20 titels. Het is lastig om hoogtepunten te kiezen uit een aanbod dat eigenlijk alleen maar uit hoogtepunten bestaat, dus hierbij gewoon het hele aanbod even op een rijtje: God of War, Infamous Second



HOEZO LIGT DE PS5 NIET IN DE WINKELS DAN?

Het kan je moeilijk ontgaan zijn dat wereldwijde tekorten aan computerchips ten grondslag liggen aan problemen in de auto- en games-industrie, en met name het feit dat je de PlayStation 5 tot op heden (ruim een jaar na de release) nergens kunt kopen.
Deze chiptekorten zijn ontstaan aan het begin van 2020, met de komst van corona en de daaruit voortvloeiende lockdowns over de hele wereld. Mensen die gedwongen waren om thuis te zitten en/of te werken, kochten massaal nieuwe computers, tv's, telefoons en consoles. Leuk voor de makers van die apparaten, ware het niet dat ze door tekorten aan chips niet genoeg konden produceren om aan de overweldigende vraag te voldoen.
Nu zou je zeggen dat grote chipfabrikanten als AMD en Nvidia inmiddels wel tijd hebben gehad om wat productielijnen bij te bouwen en aldus alsnog aan de vraag naar chips te voldoen, en dat hebben ze dan ook gedaan. Het probleem zit 'm ook niet in de 'grote' componenten als de AMD-processor die de PS5 zijn kracht geeft, maar 'ondersteunende' chips die nog steeds door een klein aantal, wat kleinere leveranciers gemaakt worden. En ondertussen is de vraag naar consoles alleen maar gestegen, niet in de laatste plaats doordat steeds meer mensen gaan gamen, wat in 2021 resulteerde in het record van meer dan drie miljard spelers.
Na een vliegende start had Sony met de PS5 ook nog wel wat records kunnen breken, maar ja, als een console niet te koop is kun je er natuurlijk moeilijk veel van verkopen.









Son, Ratchet and Clank, The Last Guardian, The Last of Us Remastered, Until Dawn, Uncharted 4: A Thief's End, Batman: Arkham Knight, Battlefield 1, Call of Duty: Black Ops III – Zombies Chronicles Edition, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Fallout 4, Final Fantasy XV Royal Edition, Monster Hunter: World, Mortal Kombat X, Persona 5 en Resident Evil VII: Biohazard.
Als enthousiaste gamer heb je waarschijnlijk de helft van die titels al gespeeld, maar dan blijft er nog genoeg moois over om een lockdown of twee mee te kunnen vullen.

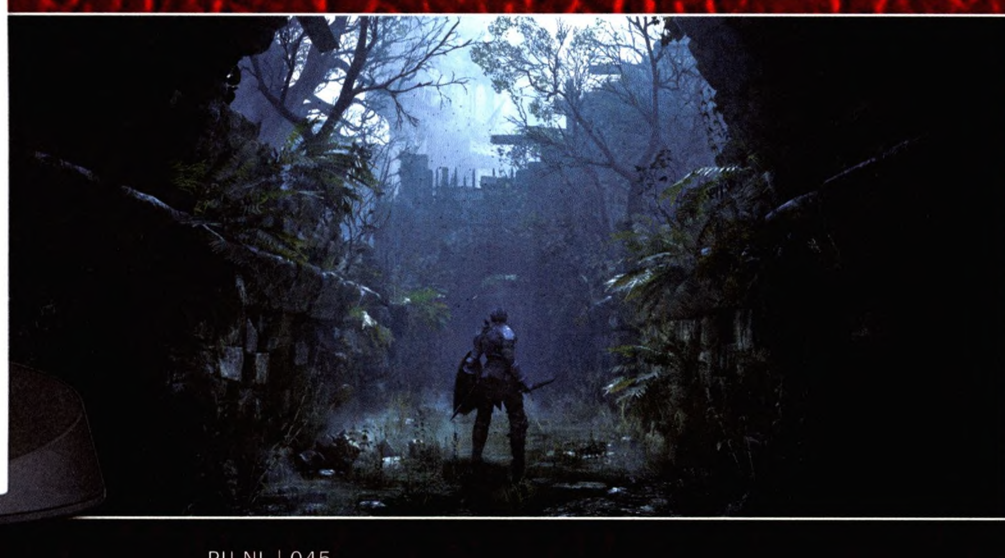
PS5-GAMES

Toch, die PS4-games kunnen tot later wachten, want uiteraard heb ik de PS5 gekocht om er PS5-games op te spelen.
Ik begon met Astro's Playroom, een gratis platformgame voor álle PS5-bezitters, dus ook voor de mensen zonder PS Plus-abonnement.
Nu bewaar ik erg goede herinneringen aan Astrobot: Rescue Mission dat ik in VR op de PS4 voltooide, maar van Astro's avontuur op de PS5 werd ik minder blij. Het is net als Rescue Mission een prima platformgame, maar valt naar mijn smaak wat te vaak terug op secties die overduidelijk zijn bedoeld om de speciale mogelijkheden van de Dualsense-controller te demonsteren, waarbij je die controller bijvoorbeeld in allerlei hoeken moet kantelen, of over het touchpad moet aaien. Ik voltooide vrij snel de eerste wereld, maar weet niet of ik nog terugkeer om de andere drie werelden te halen.

Veel meer plezier en 'o wauw, dit is écht een nieuwe generatie'-gevoelens beleefde ik aan Spider-Man: Miles Morales. Al viel het me in die game tegen dat ik moest kiezen tussen 60 fps óf 4K en alle details. Eh, hallo, dit is het begin van een nieuwe generatie hardware, toch? En dan moet ik kiezen tussen een optimale framerate of resolutie? Kunnen we niet béíde hebben?

SOULS-ERVARING

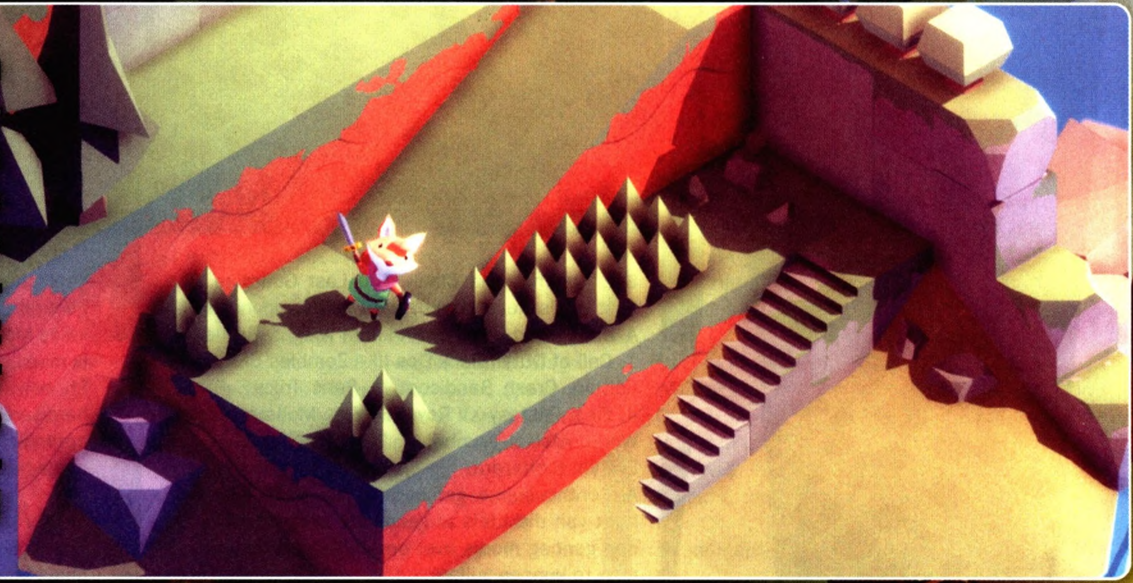
Hoe leuk die Spider-Man het eerste uurtje ook was, Miles Morales moet wachten. Want ik heb de PS5 niet gekocht om door het open New York te kunnen webslingeren, ik heb de console in de eerste plaats gekocht om duizenden doden in Demon's Souls te sterven. En dat bevalt ouderwets goed.
Maken de fraaiere, HD-graphics de Souls-ervaring nou echt stukken beter dan op de PS4? Nou ja, in het begin zat ik wel een beetje te genieten van de fraaiere monsters, details in de omgevingen en soepelere animaties. Maar qua algehele ervaring vind ik het verschil met een Bloodborne of Dark Souls 3 op de PS4 eigenlijk niet zo groot. Want ook al loop ik er hierboven over te ouwehoeren, blijkbaar ben ik toch wat minder gevoelig dan de meeste gamers voor hogere resoluties en framerates en shit. Want wat maken die tech-cijfers uit als je met het hart in de keel door een muur van mist wandelt en een eindbaas treft? Een zenuwslopend spannende Souls-ervaring is een zenuwslopend spannende Souls-ervaring, bedoel ik maar.
Wil ik terug naar de PS4 dan? No way! Die laat ik voortaan lekker stofhappen. Of...
Misschien maar eens kijken wat die apparaten tegenwoordig op Marktplaats opbrengen! ✖



WHAT'S THE TEA?

DE BESTE GAME OOIT MOET NOG GEMAAKT WORDEN

Een nieuw jaar, een nieuwe kop thee! Laura en Alie bespreken hun favoriete games ooit gemaakt, en komen daarbij tot de realisatie dat die best wel oud zijn. Maar is er dan geen hoop meer voor de toekomst? Gelukkig wel!



Hoi Laura! Hoe is het met je? Heb je rond de feestdagen nog toffe games gespeeld?

Hey Alie! Nou, best veel eigenlijk, want ik had veel mensen om me heen om mee te spelen! Lekker de nieuwe Mario Party gedaan en dat breinspel waarin ik Dr. Kawashima wel erg heb gemist. En jij?

Dat klinkt gezellig! Ik heb eindelijk The Last of Us Part 2 uitgespeeld. Wat een game, zeg! Die krijgt een mooi plekje in mijn lijstje met mijn favoriete games ooit. En dat is meteen een mooi bruggetje naar de stelling die ik je tijdens het theeleuten wil voorleggen. Als je een willekeurig eighties- of nineties-kind naar zijn favoriete games vraagt, zal het altijd een game uit die twee decennia zijn. Mijn vraag is daarom: denk jij ook dat games vroeger beter waren?

Ooh ja, die is genieten, hè? Klinkt alsof je goede feestdagen hebt gehad met die parel. Hoewel The Last of Us Part 2 inderdaad een geweldige game is, moet ik eerlijk toegeven dat ik op de vraag wat mijn favo game aller tijden is, altijd alleen maar met oude games antwoord, dus ik denk dat er wel een kern van waarheid in zit. Ik denk alleen dat ze niet per se beter waren. Ze waren overzichtelijker en simpeler, waardoor het makkelijker is om er een mening over te vormen. Tegenwoordig moet je met zoveel meer dingen rekening houden: hoe het er visueel uitziet, hoe diepgaand het verhaal is, in sommige gevallen zelfs hoe de ontwikkelaars op de werkvloer worden behandeld. Vroeger was het overzichtelijker: dikke pixels, een flinke moeilijkheidsgraad en meer focus op gameplay dan alles eromheen.

Same, ook ik denk voornamelijk aan oudere games. Dat is vast een gedeelte nostalgie, gecombineerd met het feit dat films, muziek en games in je tienerjaren meer indruk maken, maar daarnaast denk ik ook dat studio's toen meer durfden, minder druk van het grote geld ervaarden en dat games daardoor innovatiever waren.

Oh ja, natuurlijk is het een gedeelte nostalgie: het was het moment waarop je games leerde kennen en meteen de magie ervan inzag. Al moet ik zeggen dat mijn favo games niet uit mijn tienerjaren komen, maar veel vroeger nog: Super Mario World en The Legend of Zelda: A Link to the Past.











O, echt? Dat is denk ik wel iets unieker. Wat maakt die games zo goed? Is dat die focus op gameplay en de hogere moeilijkheidsgraad, die je eerder beschreef?

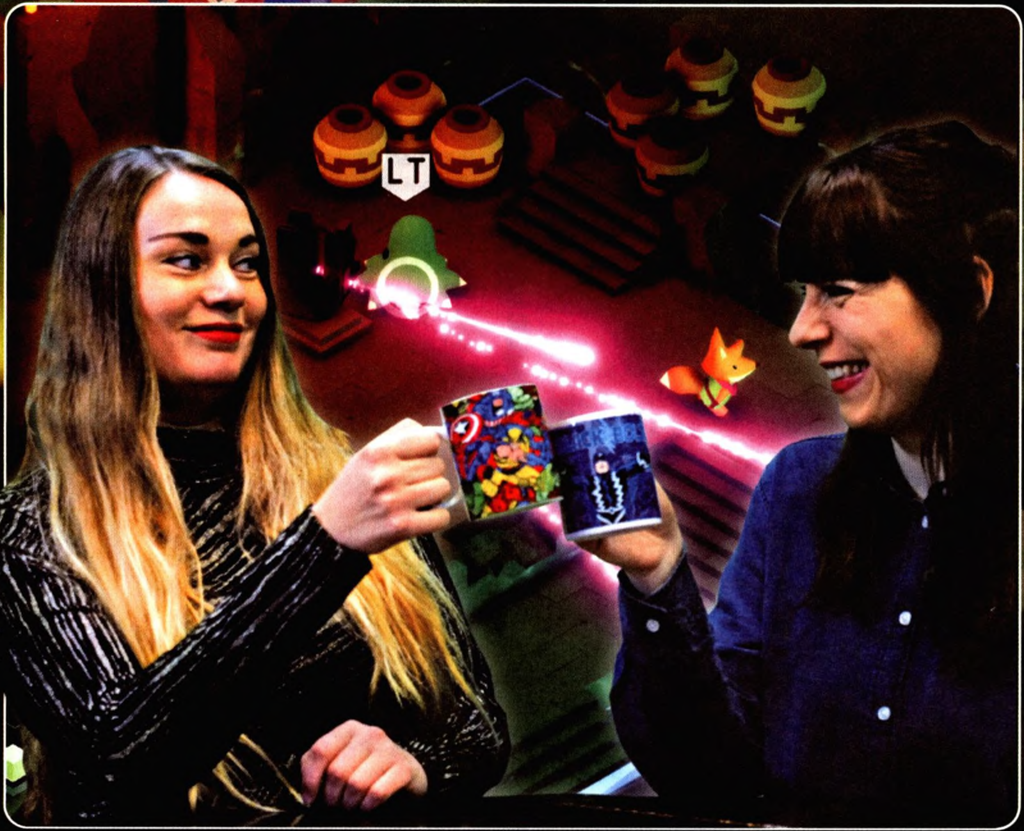
Dat is dus wel waar nostalgie en leeftijd inderdaad een rol spelen. Ik weet niet of de moeilijkheidsgraad van deze games per se veel hoger ligt dan nu, maar het was in ieder geval niet mogelijk om een andere moeilijkheidsgraad te kiezen: je slaagde of je slaagde niet – geen hulpmiddelen. Daardoor wist je dat iedereen dezelfde game speelde op hetzelfde niveau. Wat deze twee games zo goed maakt, is de gameplay: de fijne flow die in Super Mario World zit – en de schattige Yoshi – en de bizarre verschuiving tussen werelden in A Link to the Past, naast die uitdaging dat je je soms een slag in de rondte moet zoeken om verder te komen. Toen had je geen YouTube-tutorials en uitgeschreven walkthroughs...

Interessante punten! Mijn favoriete game ooit is The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Wel geheel trouw aan mijn eigen tienerjaren-hypothese, haha! Maar goed, met je uitleg in mijn achterhoofd: denk je dan ook dat de beste game aller tijden al gemaakt is? Zaken als YouTube-tutorials en verschillende moeilijkheidsgraden zie ik niet zomaar verdwijnen... Of zou er toch ooit nog iets uitkomen dat Super Mario World en The Legend of Zelda: A Link to the Past kan verslaan?

Zelda for life! Enne, sja, dat is een goede vraag. Ik denk dat er allang een betere game is gemaakt, maar dat ik die inderdaad door die nostalgie die ik bij die andere games voel toch niet snel als zodanig zal bestempelen. Maar de beste game aller tijden is nog niet gemaakt: die gaat zoveel technologische innovaties gebruiken, dat we nu nog niet eens kunnen bedenken welke allemaal. Of denk je daar anders over?

Dat hoop ik in ieder geval ook! Ik zal mijn toekomstdroom even schetsen. Ik denk dan bijvoorbeeld aan betere Artificial Intelligence, die zorgt voor slimmere vijanden, levensechte gesprekken met NPC's, levels die zich aanpassen aan jouw voorkeur... Een soort in real-time gepersonaliseerde game. Dat gaat veel verder dan een aantal keuze-opties, waarmee games je nu graag de indruk van controle geven. Ook zie ik wel brood in nieuwe controllers. Zeker wat betreft VR en AR... Weg met die lompe headsets die niemand wil dragen!

Ja, ik wil leven in jouw toekomstbeeld! Zeker als dat gecombineerd kan worden met een suit die kan zorgen dat je iets kunt oppakken in die virtuele wereld, waarbij je dan ook echt feedback voelt, zoals die Meta Glove die nu in ontwikkeling schijnt te zijn. Het is wel grappig hè, we denken allebei dat de beste game ooit een heel realistische game is, terwijl we allebei tot nu toe kiezen voor een groene puntmuts dragende elf in een wereld waarin dieren fluit spelen.



Hahah, het een sluit het ander niet uit, toch? Ik teken onmiddellijk voor een soort procedureel gegenereerde, hyperrealistische Zelda-game die je bestuurt met die Meta Glove van jou. Zo ver is het alleen nog lang niet... Daarom tot slot nog even een blik op de nabije toekomst! Ik weet dat jij voor deze grote preview-PU hebt geschreven over Tunic en Tiny Tina's Wonderland. Zou een van die twee de beste game aller tijden kunnen worden?

Hihi, worden we oud, Alie?! Als ik eerlijk ben, denk ik het niet, al hoop ik dat ze ten minste wel tot de leukere titels van 2022 behoren. Vorig jaar schreef ik een preview van It Takes Two en die werd briljant, dus wie weet! Wat denk jij, is Tunic, waar we het eerder in het magazine over hebben, een Game of a Lifetime?

Weet je wat: terwijl we wachten op al die technologische hoogstandjes houd ik gewoon een plekje in mijn top 10 vrij voor deze heerlijk ouderwetse Zelda-kloon! ✖

DE NINTENDO-GAME DIE JURJEN VERTAALDE

TERUG NAAR LUFIA



Zoals de meeste vaste PU-lezers wel weten, heeft onze oudste redacteur Jurjen (51 inmiddels) zo'n kwart eeuw geleden bij Nintendo gewerkt. Wat niet iedereen weet, is dat hij daar de RPG Lufia vertaalde. Onlangs besloot hij weer eens naar die game terug te keren. En dat liet hem niet onberoerd.

Een paar maanden geleden interviewde ik de kunstenaar Peter Riezebos, die voor zijn project Next Next Level de 100 belangrijkste games uit zijn jeugd nog eens ging spelen.
Op de SNES van Peter speelde ik toen voor het eerst in heel lange tijd een van mijn (en zijn) favoriete games ooit, The Legend of Zelda: A Link to the Past, die in 1992 in Europa verscheen.
Het voelde goed om weer eens een SNES-controller in handen te hebben. En om de bekende SNES-geluidjes weer eens te horen. Er werden herinneringen geraakt die al tientallen jaren in de hoekjes van mijn hersenen hadden gesluimerd, zo voelde het. 'O ja, zo ging dat toen, zo klonk dat toen, zo was dat toen. Wat een mooie tijd was het, eigenlijk.'
Nostalgie, noemen ze dat, geloof ik.
Terwijl Peter en ik A Link to the Past speelden, erover babbelden en opmerkten hoe goed dat meesterwerkje de tand des tijd had doorstaan, bedacht ik mij dat ik thuis ook maar weer eens een SNES moest aansluiten. Niet zozeer om Zelda te spelen, maar voor een andere oude favoriet van mij. Een veel minder bekende titel: Lufia.

AARDIG SCHRIJVEN

Wat de game Lufia voor mij zo bijzonder maakt, is dat ik de game vertaald heb naar het Nederlands. Dat deed ik met hulp en rugdekking van twee andere vertalers/redacteuren, binnen de Beneluxafdeling van Nintendo in Nieuwegein, waar ik van 1992 tot 1998 werkte als speladviseur.
Als speladviseur was ik in 1992 aangenomen om via de telefoon mensen verder te helpen die vastliepen in de games van Nintendo (internet was toen nog geen mainstream ding). Enkele maanden nadat ik bij Nintendo was begonnen, was het mijn leidinggevenden opgevallen dat ik niet alleen veel van games wist maar óók nog eens aardig kon schrijven. Dit resulteerde in andere taken, zoals het vertalen van productsheets en handleidingen, het reviewen van nieuwe games voor interne doeleinden en het schrijven van artikelen voor het clubblad van Nintendo (waar je destijds gratis lid van kon worden als je een Nintendo-product had gekocht).
Het moet ergens in 1995 zijn geweest, dat ik werd gevraagd voor iets heel nieuws en groots: om voor de allereerste keer ooit een Nintendo-game van Engels naar Nederlands te vertalen. En niet zomaar een game dus, maar Lufia, een RPG. Een genre dat in Europa toen nog helemaal niet bekend was, laat staan populair.

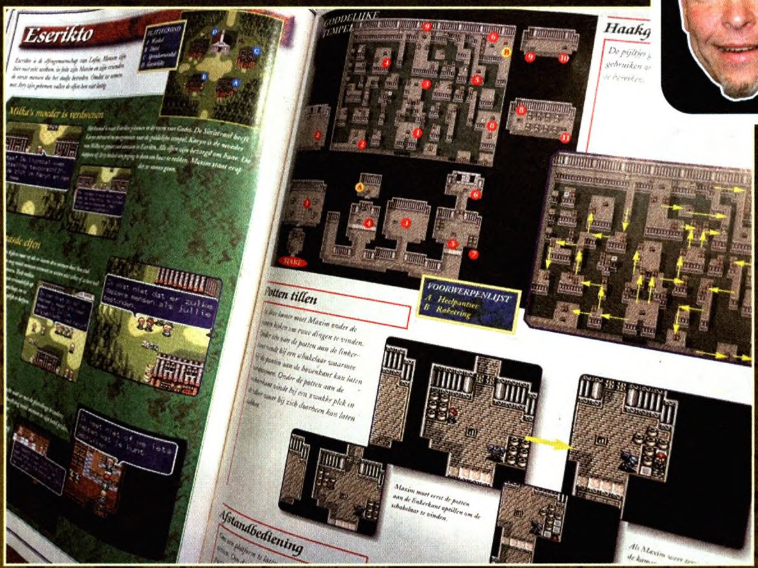
HONDERDDUIZEND WOORDEN

Gelukkig had ik destijds via import wel de nodige RPG's op de SNES gespeeld, zoals Final Fantasy III en Chrono Trigger, maar die games zijn (in die tijd) dus nooit in Europa uitgebracht. Een van de redenen daarvoor is dat het vertalen van zo'n game nogal een klus was.
Zoals gezegd was er tot midden jaren negentig nog nooit een game van Nintendo naar het Nederlands vertaald. Maar de meeste SNES-games werden toen al wel naar 'grotere' talen vertaald, zoals Duits, Frans en Spaans. Nu hadden de meeste games in die tijden niet zoveel tekst, maar dat lag bij een RPG natuurlijk wel anders.
Waar een platform- of actiegame









voor de SNES misschien 1.000 te vertalen woorden bevatte, waren RPG's al snel goed voor honderdduizend of meer woorden.
Het exacte aantal woorden dat voor Lufia vertaald moest worden weet ik niet meer, maar het waren er zeker meer dan honderdduizend. Het totaal zal dichter bij de tweehonderdduizend woorden zijn geweest.
Ik kan me nog wél herinneren dat toen ik mijn toenmalige vriendin dolenthousiast vertelde hoeveel woorden ik moest vertalen, ze daar nogal van schrok en "wat erg..." prevelde.
Maar voor mij was er uiteraard niets ergs aan! Als ik terugdenk aan de vele maanden die ik aan de vertaling werkte, komen alleen maar gevoelens van trots en plezier bovendrijven.
En ik vond het ook helemaal niet erg dat er gaandeweg het vertaalproject nog een extra dingetje bijkwam.

TOEGANKELIJKER MAKEN

Het was voor Nintendo in 1995 een behoorlijke stap om voor het eerst een RPG in Europa uit te brengen. Want waar RPG's destijds in Japan het populairste genre vormden, sloegen ze in de VS lang niet altijd aan. Niet zo vreemd, want het is en blijft natuurlijk ook best een vreemd en weinig toegankelijk genre. Vergeet ook niet dat videogames in het algemeen destijds nog niet zo serieus werden genomen, en door volwassenen vooral als nutteloos, misschien zelfs schadelijk tijdverdrijf voor kids werden beschouwd.

Dat Lufia naar het Nederlands werd vertaald, was onderdeel van het plan om deze RPG toegankelijker maken, ook voor een publiek dat de Engelse taal niet zo goed beheerste. En om te voorkomen dat dit 'nieuwe' publiek op de soms best pittige puzzels zou stranden, moest er nog een extraatje bij de game komen: een fysieke spelgids met daarin een complete walkthrough van de game, inclusief de oplossingen van zo'n beetje alle puzzels.
Dát was dus dat extra dingetje dat ik ook nog mocht vertalen, goed voor nog zo'n 40.000 woorden erbij.
Ik kan me herinneren dat de directeur van Nintendo Benelux mij een paar maanden diep in het project eens kwam opzoeken om voorzichtig te klagen dat het werk nog niet gedaan was. Hij had duidelijk geen idee waar ik precies mee bezig was.
Het moet al met al een behoorlijke investering zijn geweest om Lufia inclusief spelgids en extra grote doos in het Nederlands uit te brengen. Helaas was het succes er niet naar.

GEEN SUCCES

Op 23 april 1996 verscheen Lufia in Europa, en ook al heb ik geen cijfers kunnen vinden, ik kan me nog wel herinneren dat de directie van Nintendo Benelux niet blij werd van de verkoopcijfers. Al mijn vertaalwerk en die mooie grote doos ten spijt, was de game waarschijnlijk toch te vreemd of 'hardcore' voor het Nederlandse publiek geweest.
De tegenvallende resultaten hadden onder andere tot gevolg dat Nintendo Benelux besloot geen games meer naar het Nederlands te vertalen. Iets wat pas twintig jaar later veranderde, toen Nintendo in 2006 een nieuw publiek wilde aanspreken met Brain Training voor de DS (de tweede naar het Nederlands vertaalde Nintendo-game ooit). Die game was zo'n krankzinnig succes dat sindsdien niets Nintendo nog leek tegen te houden om games in het Nederlands uit te brengen. En zo komt dat je zo'n beetje alle grote Nintendo-games tegenwoordig »





OOK LUFIA SPELEN?

Helaas is Lufia nooit de hitserie geworden die het had moeten zijn, wat betekent dat je eigenlijk een SNES moet hebben om de ware glorie van deze franchise te kunnen ervaren. En dan moet je dus ook nog die Lufia-SNES-game kopen (op Marktplaats wordt de losse cassette verkocht voor zo'n 30 euro, de complete versie met spelgids moet 120-150 euro kosten). Minder goed, maar nog steeds de moeite waard, is het vervolg Lufia: The Ruins of Lore, dat in 2003 voor de GBA verscheen. En daarna verscheen in 2010 nog Lufia: Rise of the Sinistrals voor de Nintendo DS, een soort remake van de Lufia waar het op deze pagina's over gaat, maar dan met heel veel 'vernieuwingen', zoals 3D-graphics en directe actie in plaats van turn-based gevechten. Gelukkig hebben ze de muziek wel gelijk gehouden.







gewoon in het Nederlands kunt spelen. Helaas geldt dat nog steeds niet voor de Pokémon-games, maar dat ligt aan het beleid van The Pokémon Company.

VERTALINGEN

In 1998 verliet ik Nintendo om als freelance vertaler en tekstschrijver voor mezelf te beginnen. Dat besluit had ik niet licht genomen, want tja, voor mij als Nintendo-fan voelde het nogal bizar, om ontslag bij Nintendo te nemen.

Mijn vertrek bij Nintendo kwam voort uit het feit dat ik na de vertaling van Lufia in mijn 'vrije tijd' aan vertalingen werkte voor andere partijen, zoals Electronic Arts en Infogrames (via het game-lokalisatiebureau U-Trax, tegenwoordig Local Heroes genaamd). Omdat ik tijdens die vrije uurtjes in de avond al evenveel verdiende als tijdens mijn dagelijkse uren bij Nintendo, en een échte loonsverhoging bij Nintendo niet mogelijk was, besloot ik begin 1998 toch de sprong naar het zelfstandig ondernemerschap te zetten. Gelukkig wilde Nintendo graag klant van mijn eenmansbedrijfje worden, en in die hoedanigheid vertaal ik tot op de dag van vandaag zo'n beetje alle persberichten die Nintendo Benelux verstuurt.

Inmiddels zijn we zo'n 24 jaar verder, een tijdsspanne waarin ik naast vertalingen ook veel journalistiek en redactioneel werk in de game-industrie heb bedreven, met daaronder honderden artikelen voor het blaadje dat je momenteel in handen hebt.

BLAZEN

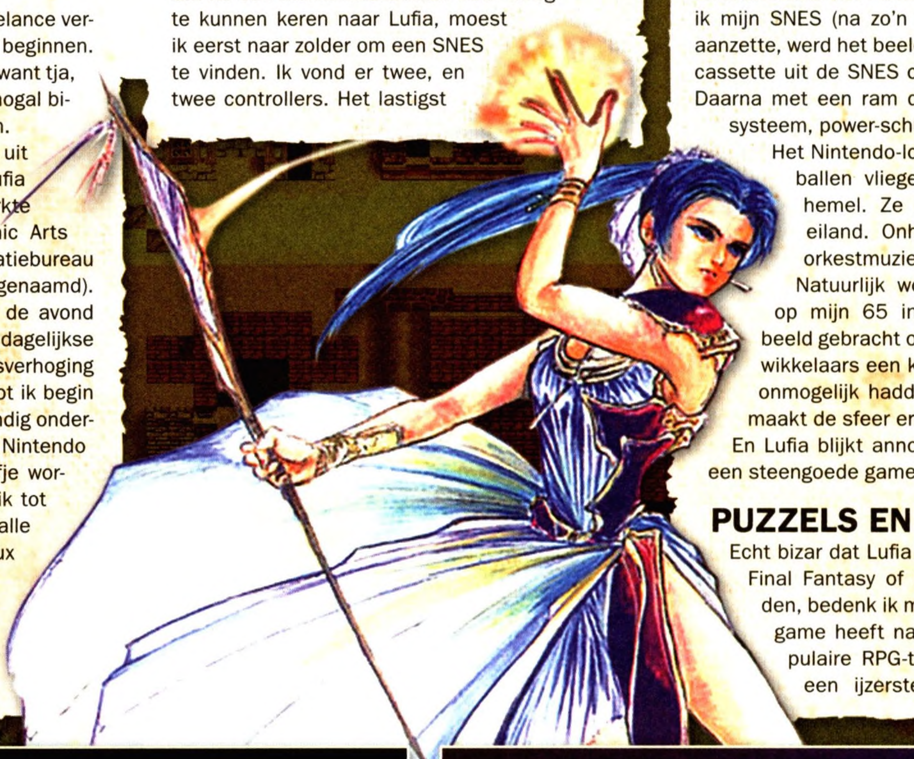
Om na een kleine kwart eeuw weer terug te kunnen keren naar Lufia, moest ik eerst naar zolder om een SNES te vinden. Ik vond er twee, en twee controllers. Het lastigst was nog het ontrafelen van een imposante kluw snoeren om de juiste aansluitsnoeren te vinden. De game Lufia? Die stond als trofee al jaren bovenop mijn game-kast te pronken, dus dat was geen probleem.

En toen kwam het moment... de eerste keer dat ik mijn SNES (na zo'n twintig jaar) weer eens aanzette, werd het beeld grijs. Dapper trok ik de cassette uit de SNES om er even in te blazen. Daarna met een ram de cassette weer in het systeem, power-schuif omhoog en... beeld!

Het Nintendo-logo. Het Taito-logo. Vuurballen vliegen langs de nachtelijke hemel. Ze landen op een duister eiland. Onheilspellende, ingeblikte orkestmuziek.

Natuurlijk worden de pixel-graphics op mijn 65 inch 4K uitgerekt en in beeld gebracht op een manier die de ontwikkelaars een kwart eeuw geleden voor onmogelijk hadden gehouden, maar dat maakt de sfeer er niet (veel) minder om.

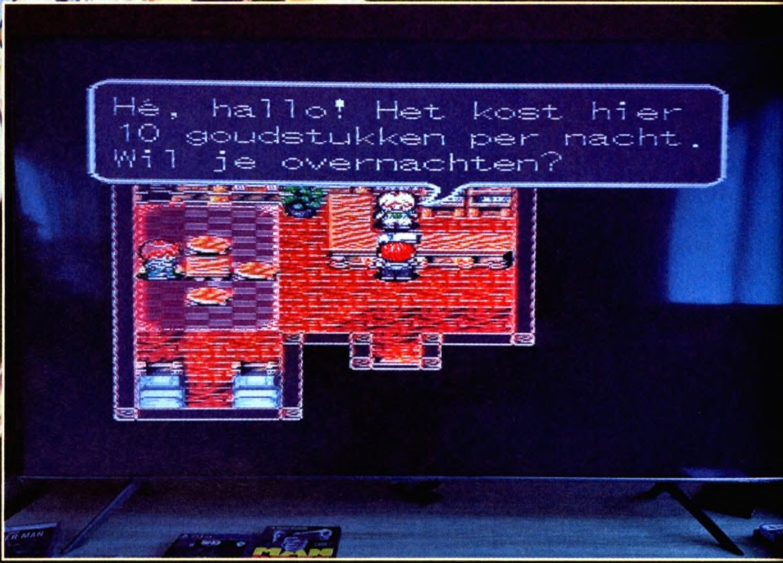
En Lufia blijkt anno 2021 ook gewoon nog een steengoede game!

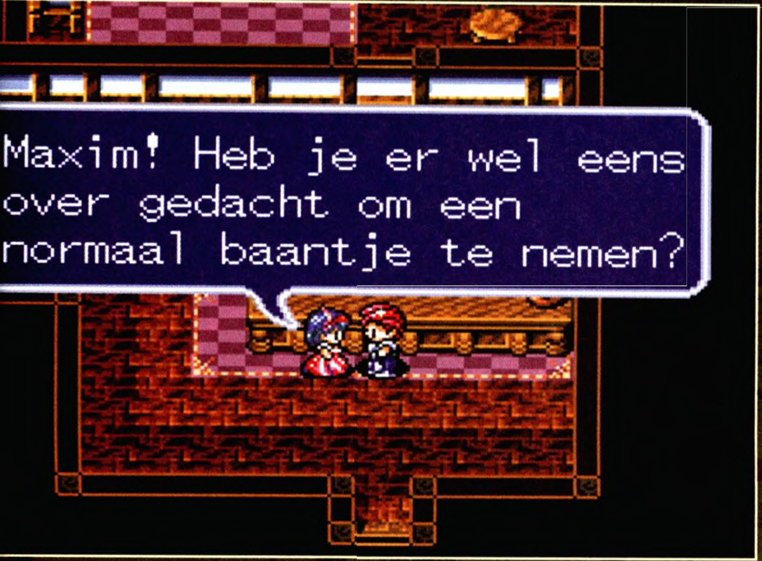


PUZZELS EN POKÉMON

Echt bizar dat Lufia nooit zo'n grote titel als Final Fantasy of Dragon Quest is geworden, bedenk ik me tijdens het spelen. De game heeft namelijk alles wat die populaire RPG-titels ook hebben, zoals een ijzersterk, spannend verhaal,









idioot veel vijanden en mogelijkheden om die in turn-based battles te bestrijden, en diepgaande mogelijkheden om je team avonturiers (en evoluerende capsule-monsters, die als pokémon met je meestrijden) steeds sterker te maken.
Maar wat Lufia voor mij béter maakt dan andere RPG's, is de enorme hoeveelheid puzzels die je moet kraken om in de vele grotten en kerkers te vorderen. Denk aan Zelda-achtige puzzels met schakelaars, tegels die je van kleur moet laten wisselen, puzzels waarin je voorwerpen als pijlen en de enterhaak slim moet gebruiken, enzovoort.
En ik ben niet alleen aangenaam verrast door de kwaliteit van de gameplay. Ook de Nederlandse vertaling is een stuk beter dan ik had gehoopt (en gevreesd)!

WEES EEN MAN

De vlotte manier waarop de personages met elkaar kletsen, de soms wat geforceerde maar in het algemeen prima vertalingen van voorwerpen en wapens, het gebrek aan taal- en spelfouten... Ik geef de Jurjen die er een kwart eeuw geleden aan werkte nog even een schouderklopje: helemaal niet slecht, en zeker niet voor een eerste game-vertaling!
Toch had ik anno 2022 sommige dingen misschien anders gedaan. Want waarom 'item' in plaats van voorwerp? En waarom is HP (hit points) vertaald als EP (energiepunten)?
Maar goed, als ik daar even over nadenk: eigenlijk is 'item' net zo duidelijk als 'voorwerp'. En, oké, tegenwoordig is HP een ingeburgerd begrip, maar dat was het in 1995 natuurlijk nog niet, en zeker niet bij mensen die voor het eerst een RPG speelden.
Ik glimlach even als ik de volgende aanwijzingen op een kerkermuur zie staan: 'Wees een man en duik erin. Dan vind je de weg vanzelf.'

LUFIA IS EIGENLIJK LUFIA 2

Om mijn verhaal niet al te ingewikkeld te maken, wil ik alleen binnen dit kadertje even noemen dat de Lufia die in Europa als Lufia werd uitgebracht, in Japan en de VS als Lufia 2 is uitgebracht. Het betreft namelijk de tweede game in de Lufia-serie, een prequel op het drie jaar eerder verschenen Lufia & The Fortress of Doom. Aangezien dit de eerste Lufia is die in Europa verscheen, heeft Nintendo er wijselijk voor gekozen om de game 'gewoon' Lufia te noemen, met als ondertitel 'Rise of the Sinistrals'. Wat ik vertaalde als 'Opkomst der Sinistralen'. Klinkt niet zo best, hè? Maar ik weet nog steeds niks beters.

Lufia II Rise of the Sinistrals

Daar zou ik nu van maken: 'Overwin je angst en laat je vallen. Dan vind je de weg vanzelf.' Want tja, anno 2021 zijn niet alleen mánnen dapper, natuurlijk.

TWIJFEL

Sinds Lufia heb ik vooral veel persberichten, boekjes en websites vertaald, maar ook weleens wat games. Zoals Professor Layton en de Doos van Pandora – de game die ik als freelancer in 2009 binnen de muren van Nintendo of Europe in Frankfurt vertaalde –, het in 2018 verschenen LEGO DC Super Villains en de in 2019 verschenen indie-game Mutazione. In 2021 heb ik nog een fikse bijdrage geleverd aan het vertalen van de mobiele MOBA Arena of Valor. Waarvoor ik en de andere vertalers ook weer moesten besluiten of we 'item' als 'voorwerp' gingen vertalen of gewoon zo zouden laten staan. We hebben het maar op item gehouden. En 'deathmatch' is zelfs 'deathmatch' gebleven!
Ben ik in de loop van de afgelopen 25 jaar beter gaan vertalen? Voordat ik Lufia weer eens had geprobeerd, had ik die vraag met een volmondig 'ja' beantwoord. Maar inmiddels twijfel ik een beetje.
Eén ding weet ik wel: als je een game oppikt die lang geleden een grote rol in je leven speelde, komen herinneringen en gedachten bovendrijven die je aangenaam kunnen verrassen. Misschien ook eens proberen? ✖

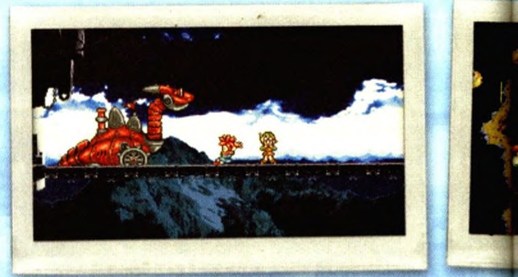






Er komen iedere maand tien JRPG's uit, maar nog altijd is een van de meest geliefde er eentje uit 1994. PeterKoelewijn vertelt waarom Chrono Trigger niet alleen een gamemonument verdient, de gameplay is ook nog behoorlijk... bij de tijd!

PETER Z'N GAME-MONUMENT



CHRONO TRIG

Ah, de jaren '90! Facebook bestond nog niet, chipszakken zaten vol met Flippo's, de Vengaboys domineerden de CD-charts en mensen protesteerden bij de dorpspomp dat ze nog een kwartje van een of andere kok kregen. Die laatste snap ik nog steeds niet, maar over het algemeen was het een toffe tijd, wil ik zeggen.

Radical Dreamers

Als klein Petertje ging mijn wereld tot de grenzen van m'n geboortedorp. Gelukkig woonde mijn neef niet ver bij mij vandaan en was hij de coolste persoon die ik kende. Niet alleen omdat hij alle gameconsoles had en alles over games wist hoor, maar... uhm, het hielp. Op een dag liet hij een diep duister geheim zien dat je in geen enkel gamesmagazine kon vinden. Ja, zelfs niet in de PU!

Hij schoof op de familie-PC een bestand in een ander bestand met een thumbnail die leek op de Super Nintendo. Een zwart venster opende op de monitor, waarin langzaam een pendule voortbewoog. Het getik van de klok werd luider, de muziek zwol aan en de titel Chrono Trigger verscheen in beeld. Ik was al verkocht vanaf het fucking titelscherm en wat mijn neef van de gameplay liet zien... oef! Ik wist meteen dat ik naar huis toe moest om dit mysterieuze programma zelf te installeren. Dus mijn neef brandde hem op een CD en ik huppelde giechelend naar huis, want zo raar was ik toen al. Eén probleem: wij hadden thuis geen PC en het zou nog minstens een jaar duren voor mijn ouders er een voor de administratie zouden aanschaffen.

Weet je, ik neem het terug, eigenlijk waren de jaren '90 best kut!

ROMs are bad, mkay

Voor de duidelijkheid: wat ik beschrijf in bovenstaande herinnering is een SNES-emulator, en mijn neef gaf mij een ROM van Chrono Trigger. Het downloaden van ROMs met gecopyright materiaal is illegaal en wil ik absoluut niet promoten. Je kan de game nu bovendien voor een paar euro op je smartphone of PC kopen. Maar begrijp dat, als je net als ik een Flippo's verzamelend kind uit de duistere jaren '90 was, dit waarschijnlijk je enige manier was om deze briljante JRPG te spelen.

Square Enix bracht Chrono Trigger in 1995 uit in Japan en Amerika; een Europese port voor de Nintendo DS verscheen pas in tweeduizendennegen! In dat jaar kwam Final Fantasy XIII uit voor de PlayStation 3 en Xbox 360! Je begrijpt, ik was een beetje te druk voor die port. Ik zat tenslotte middenin de fanvertaling van Mother 3 voor de GBA emulato—LATEN WE HET OVER CHRONO TRIGGER HEBBEN!

Excellent avontuur

Chrono Trigger was het eerste project dat het Final Fantasy VI-ontwikkelteam oppakte en je kunt aan alles zien dat Squaresoft godtier ontwikkelaars en gamedesigners in huis had. Niet alleen is de presentatie fenomenaal – met nog steeds een paar van de meest charmante spritefiguurtjes ooit gemaakt – hij speelt ook als een dijk.

De game gaat over een jongeman genaamd Crono, die naar de plaatselijke braderie toegaat omdat zijn















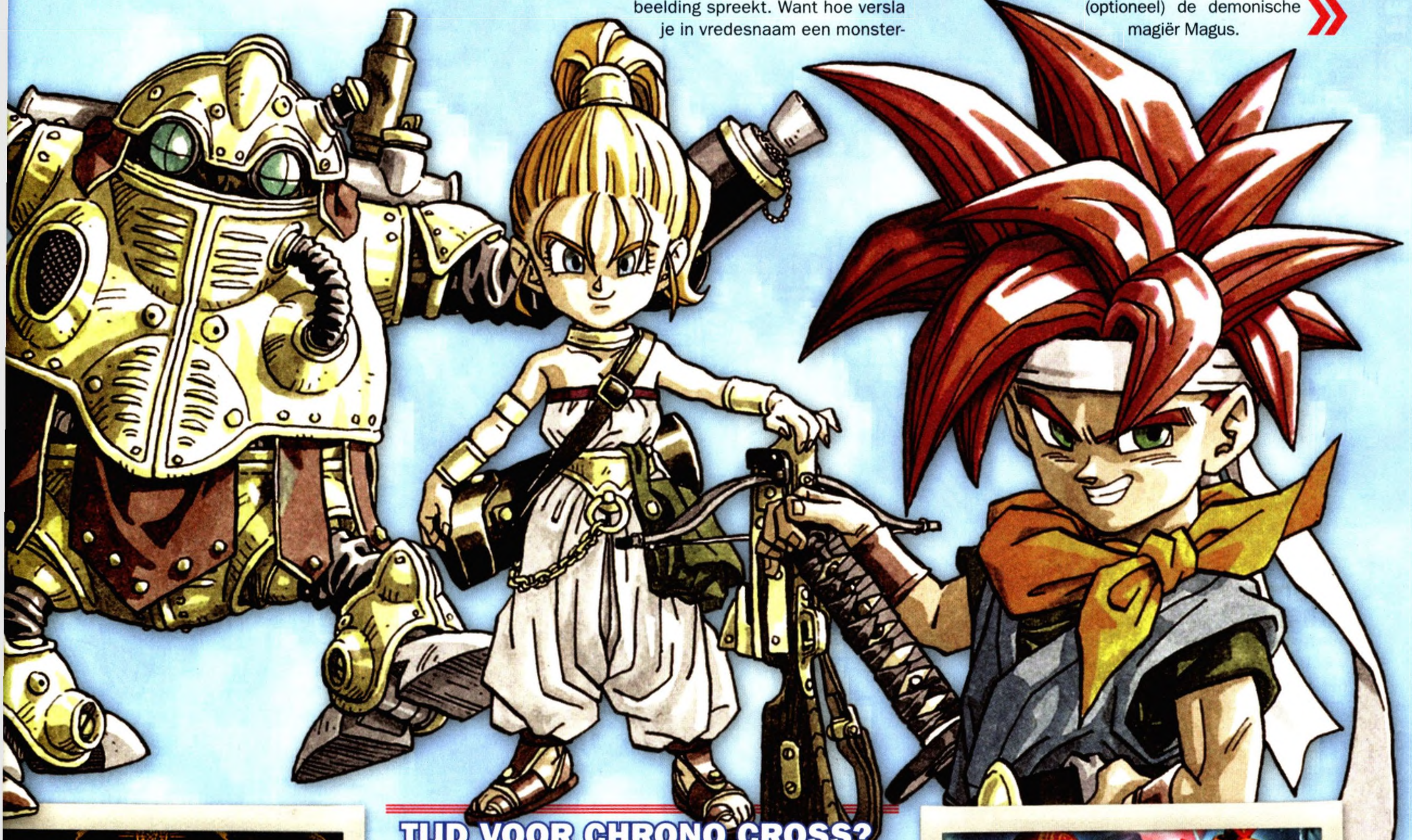
GER

goede vriend Lucca een nieuwe uitvinding presenteert: een teleporteermachine! Crono ontmoet een schattige meid genaamd Marle tussen de kraampjes. Zij blijkt stiekem de prinses van het land te zijn en, wanneer ze de teleporteermachine van Lucca test, reageert haar geërfde, koninklijke medaillon en verandert het apparaat per ongeluk in een heuse tijdmachine!

Lavos is coming

Vanaf daar doen Crono en Marle o.a. de middeleeuwen, de prehistorie en de post-apocalyptische toekomst aan. Een letterlijk episch verhaal ontvouwt zich, over een groot buitenaards kwaad genaamd Lavos, dat de aarde verdoemt in de verre toekomst. Maar belangrijker nog: Chrono Trigger vertelt een nagenoeg perfect avontuur dat nog stééds tot de verbeelding spreekt. Want hoe versla je in vredesnaam een monsterlijk grote alien die de aarde openbreekt als een zachtgekookt ei?

Alleen al de partymembers zijn een feestje om uit te kiezen. De prettig gestoorde uitvinder Lucca en de assertieve prinses Marle zijn al heel wat, maar daar komt nog een ridder bij die omgetoverd is tot een grote kikker (Frog), een post-apocalyptische robot (Robo), het opperhoofd van een holbewonersdorp (Ayla) en (optioneel) de demonische magiër Magus.





TIJD VOOR CHRONO CROSS?

Dit Gamemonument heeft een happy end, want Chrono Trigger is tegenwoordig prima digitaal verkrijgbaar in ons land. Hetzelfde kan alleen niet gezegd worden voor Chrono Cross - of is er hoop? Dit officiële vervolg voor de PSX ging net als zijn voorganger voorbij aan Europa en hij is hier nog steeds NOOIT officieel uitgebracht! Er gonst nu al een tijdje het gerucht dat Square Enix aan een remaster werkt. Klinkt logisch, want ze hebben al een groot deel van hun jaren '90-bibliotheek gerestaureerd en heruitgegeven. Bovendien werd er in december een cross-over aangekondigd van de game met free-to-play-JRPG Another Eden.





DE CHRONO TRIGGER-REMAKE DIE NOOIT MOCHT BESTAAN

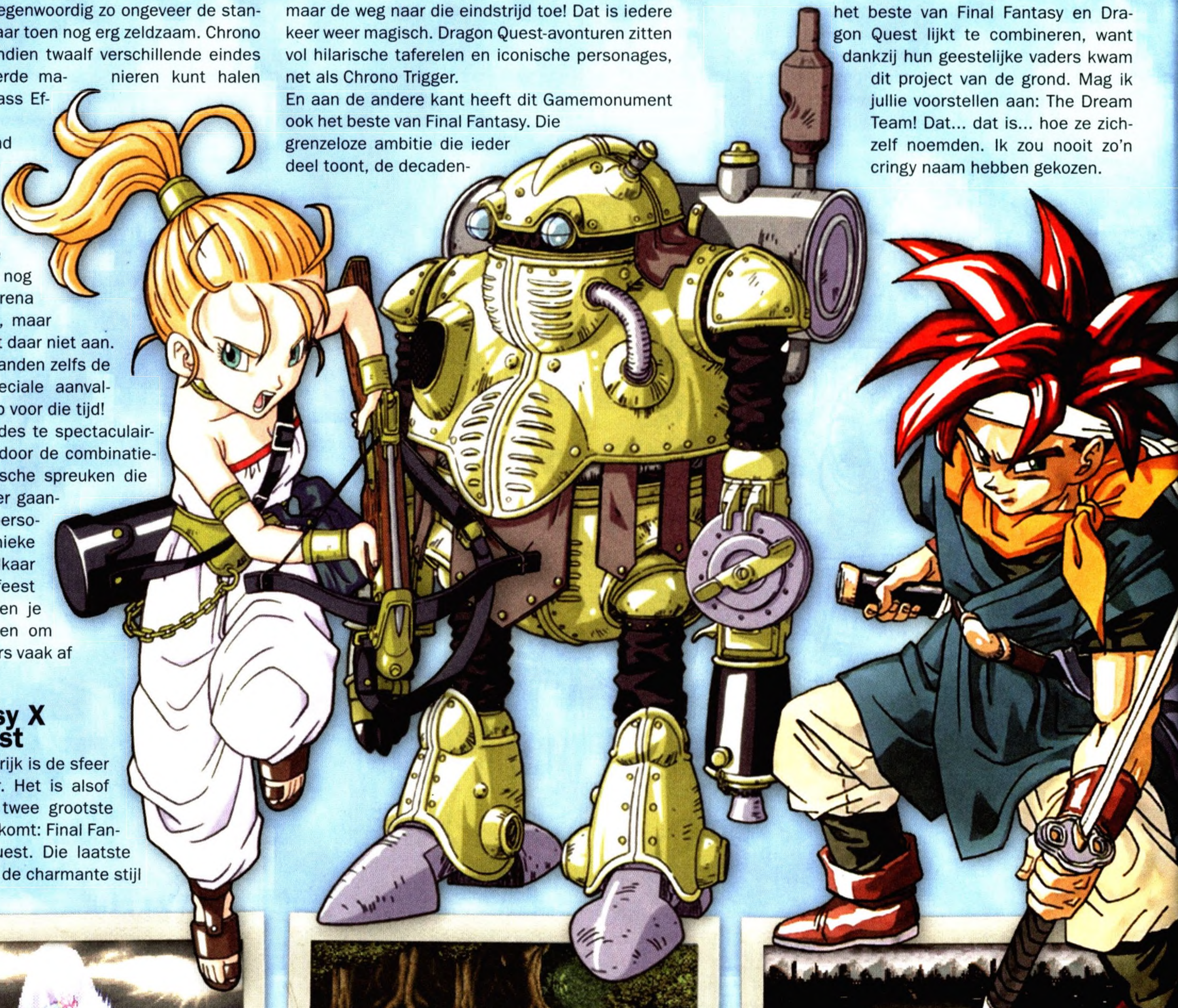
Chrono Trigger kreeg eind jaren '90 een heruitgave op de PSX met wat tierelantijntjes erbij. Grootste bonus was een handvol anime-tussenfilmpjes die tijdens belangrijke momenten in de game afspeelden. Ze zijn met hulp van Akira Toriyama himself gemaakt en je kan ze makkelijk op YouTube vinden. Erg leuk als je Dragon Ball-fan bent! Minder leuk is het verhaal van Chrono Resurrection. Geïnspireerd door Chrono Trigger en het toen recent uitgebracht Chrono Cross, begon een groep Canadese ontwikkelaars een 3D-remake van de eerste game te maken. Een demo met tien iconische scènes uit Trigger was al helemaal af en je kan er nog genoeg beeldmateriaal van vinden. Gamers en andere developers waren onder de indruk. De advocaten van Square Enix niet. Die dreigden met juridische stappen als het project niet meteen de nek werd omgedraaid. Sindsdien zijn er nooit meer geruchten geweest over een Chrono Trigger-remake...



Helemaal het einde

Ja, dat lees je goed, een van de partymembers is optioneel omdat Chrono Trigger sidequests introduceerde die meer achtergrond aan de personages en wereld geven. Tegenwoordig zo ongeveer de standaard in games, maar toen nog erg zeldzaam. Chrono Trigger heeft bovendien twaalf verschillende eindes die je op gevarieerde manieren kunt halen dus... fuck you, Mass Effect!

Even indrukwekkend zijn de turn-based battles die je op de wereldkaart uitvecht. Zelfs nu transporteren de meeste JRPG's je nog naar een aparte arena voor ieder gevecht, maar Chrono Trigger doet daar niet aan. Soms gebruiken vijanden zelfs de omgeving voor speciale aanvallen. Echt superknap voor die tijd! Dat de gevechten des te spectaculairder zijn, komt ook door de combinatieaanvallen en magische spreuken die iedere partymember gaandeweg krijgt. Alle personages kunnen unieke combo's met elkaar maken, die een feest voor het oog zijn en je nog meer uitnodigen om je drie hoofdvechters vaak af te wisselen.



Final Fantasy X Dragon Quest

Minstens zo belangrijk is de sfeer van Chrono Trigger. Het is alsof het beste van de twee grootste JRPG-series samenkomt: Final Fantasy en Dragon Quest. Die laatste kenmerkt zich door de charmante stijl van Dragon Ball-tekenaar Akira Toriyama, en lichtvoetige personages die je gelijk in je hart wil sluiten. De schurken in Dragon Quest zijn zelden origineler dan een kakelende tovenaar of arrogante demigod, maar de weg naar die eindstrijd toe! Dat is iedere keer weer magisch. Dragon Quest-avonturen zitten vol hilarische taferelen en iconische personages, net als Chrono Trigger.

En aan de andere kant heeft dit Gamemonument ook het beste van Final Fantasy. Die grenzeloze ambitie die ieder deel toont, de decadente opera-achtige scènes en schurken; je voelt je een pionnetje in een hele grote duistere wereld. En alleen jij kan hem redden. Ook dat is Chrono Trigger.

Het is trouwens niet gek dat deze JRPG het beste van Final Fantasy en Dragon Quest lijkt te combineren, want dankzij hun geestelijke vaders kwam dit project van de grond. Mag ik jullie voorstellen aan: The Dream Team! Dat... dat is... hoe ze zichzelf noemden. Ik zou nooit zo'n cringy naam hebben gekozen.















De beste JRPG-makers

Hironobu Sakaguchi wordt beschouwd als de bedenker van Final Fantasy, terwijl hetzelfde wordt gezegd over Yuji Horii en Dragon Quest. Samen met tekenaar Toriyama maakten ze begin jaren '90 een researchreis langs Amerikaanse softwarebedrijven en een warme vriendschap ontstond. Zo kwamen de eerste concepten voor een gezamenlijke RPG op papier en na de reis werd het project liefdevol uitgewerkt. Het trio kreeg daar het beste ontwikkelteam van Squaresoft voor en er werd besloten om een tijdreisconcept aan de RPG te hangen, want films zoals Back To The Future en Bill & Ted waren toen al razend populair.

Speciale vermeldingen verdienen ook producer Kazuhiko Aori en Final Fantasy-componist Nobuo Uematsu. Zij waren minstens zo belangrijk voor het succes van Chrono Trigger, al komen de meeste composities van Chrono Triggers soundtrack van Yasunori Mitsuda, die later ook de soundtrack voor het vervolg Chrono Cross (zie kader) zou maken.

Droomgame

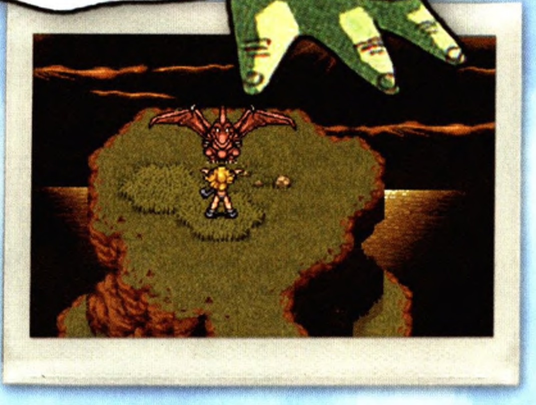
Ondanks dat Mitsuda halverwege de ontwikkeling ziek werd, probeerde hij de beste JRPG-soundtrack ooit te maken. Veel van de composities herinnerde hij zich uit dromen en dat is toevallig een lopend thema door de ontwikkeling uit Chrono Trigger, want hij is niet de enige ontwikkelaar die van Chrono Trigger zijn ultieme droomgame probeerde te maken.

Dit helpt mee aan de bijna mythologische status die de JRPG nog steeds heeft (naast het feit dat Europeanen hem moeilijk konden krijgen). Er is ook maar één officieel vervolg voor gekomen, wat bizar is voor franchisemachine Square Enix - alsof ze weten dat ze niet meer aan dit niveau kunnen tippen.

Chrono Trigger is (en dit is 100% niet als woordgrap bedoeld) een tijdloos meesterwerk dat iedereen een keer gespeeld moet hebben. ✖









SOLAR ASH

PERSOONLIJK, EMOTIONEEL ÉN ORIGINEEL?

Schaatsend over wolken en bloeddruppels opslurpend, baant Wouter zich een weg door Solar Ash. Zijn oogbollen worden daarbij danig gekieteld. Origineel is deze titel over voidrunners in ieder geval zeker, maar het is natuurlijk ook mooi meegenomen als een game echt leuk is.

REVIEW

PC PS4 PS5



De vraag van deze review is eigenlijk vooral: hoe lang ga ik Annapurna Interactive nog het voordeel van de twijfel geven? De uitgever van Solar Ash is namelijk een divisie van Annapurna Pictures, een producent die verantwoordelijk is voor films zoals Sausage Party, Her, The Sister Brothers, Booksmart en Vice. En als je zulke, best wel fantastische films produceert, dan is je interactieve afdeling er natuurlijk ook eentje met een speciale missie: games maken die "personal, emotional, and original" zijn. Wat mij betreft is dat misschien wel een van de beste beginsels die je kan verzinnen om een game mee op te bouwen. Maar het is ook een hele ambitieuze... Misschien wel té ambitieus?

Drie keer ambitieus

Het is Annapurna al vele malen gelukt om hun credo succesvol in de praktijk te brengen, met games die bijzonder emotioneel zijn, weinig equivalenten hebben en inderdaad een intiem verhaal van de makers lijken te vertellen. Creaties zoals What Remains of Edith Finch en The Unfinished Swan zijn duidelijk gebaseerd op persoonlijke ervaringen, terwijl Journey en Flower diep emotioneel, en Outer Wilds en Sayonara Wild Hearts ontzettend uniek zijn. Ze kwakken dus niet uit hun nek, daar bij Annapurna, een van de redenen waarom ik deze uitgever vaak





het voordeel van de twijfel geef. En dat is best gek, want wie gaat er nou vanuit dat een game van bijvoorbeeld een EA of Activision een zekere mate van kwaliteit garandeert? Annapurna heeft gewoon die gunfactor, want ze lijken als publisher games daadwerkelijk te zien als kunst in plaats van een 'product' of een 'franchise'. Maar elke nieuwe game lopen ze gevaar deze nobele gedachte kwijt te raken... Zou dat bij Solar Ash het geval zijn?

Origineel

Laten we de nieuwste game van Annapurna even aan hun eigen maatstaven toetsen. Is dit wederom een originele, persoonlijke en emotionele game zoals we van ze mogen verwachten? Nou, origineel is het zeker, dat zie je eigenlijk al meteen als je voor het eerst voortspoedt in de schaatsen van Voidrunner Rei. De wereld is soms onwaarschijnlijk mooi, met prachtige kleuren – van bloedrood, amethistpaars tot en met turquoise – die de astrale gebieden extra onaards maken, en vervallen gebouwen die uiteenvallend de zwaartekracht tarten. In bijna elk element van de game zit wel een uitgesproken stijlkeuze; de bijzonder vormgegeven UI, power-ups en vijanden, de unieke, voornamelijk op traversal gebaseerde gameplay en zelfs het woordgebruik in de teksten. Solar Ash is op veel gebieden zéker een originele game, hoewel het daarmee niet automatisch ook een enorm leuke of erg goede game is.

"Er zijn te veel momenten geweest waarop ik geneigd was om Solar Ash te droppen en nooit meer aan te raken."

Persoonlijk

Solar Ash komt van Heart Machine, de ontwikkelaar van Hyper Light Drifter, en zij hebben zeker geprobeerd om heftige thema's in deze game te stoppen. Of er in ieder geval naar te refereren, in zekere zin. Hoofdrolspeler Rei moet haar wereld redden van de Ultravoid, een allesverslindend zwart gat, en dit is natuurlijk niet een inherent heppiedepeppie gegeven. Solar Ash heeft daarom zeker wel wat zwaarmoedigs, en geeft je lichtelijk een gevoel van eenzaamheid omdat Rei er redelijk alleen voorstaat. Maar heel veel nadruk op het narratief is er »

VIDEO GAME NO-GOES

Solar Ash maakt zich schuldig aan een aantal flinke no-goes, vind ik. Zo pakt de game na elke eindbaas een stukje van je health-bar af, en aangezien je al vrij vroeg in de game alle delen van je gezondheidsbalkje kan verzamelen, betekent dit dat je meerdere keren moet sparen voor dat laatste stukje van je 'Shield Cell'. Ik heb serieus drie keer opnieuw 3000 Plasma verzameld voor iets wat van me gejat werd door de game zelf! Niet okay. Daarbij heeft Solar Ash ook nog last van respawnende vijanden waar je verder geen XP of andere beloningen voor krijgt, en een gebrek aan een mini-map, waarmee deze game zich schuldig maakt aan een aantal ontwerpkeuzes die ik bijna strafbaar zou willen noemen!





niet, de game draait meer om sfeer dan een daadwerkelijk plot, dus hoewel dit vast wel een persoonlijk project is voor Alx Preston, de creative en design director van de game, komt dat niet zo sterk naar voren als in eerdere games van Annapurna. En emoties? Tja, de meest prominente die ik voelde was helaas frustratie.

Emotioneel

Solar Ash is misschien wel de meest 'skill-based' game van Annapurna sinds Sayonara Wild Hearts, iets dat je misschien niet helemaal verwacht als je de meer verhalende ervaringen van hen gewend bent. Daar is natuurlijk helemaal niets mis mee, want als je origineel wil zijn, dan ga je mensen verrassen – niet altijd op aangename wijze. Nou wist ik wel dat deze game meer nadruk zou leggen op gameplay dan narratief, maar ik was niet voorbereid op het enorme trial-&-error-gehalte van Solar Ash.

WOUTERS FAVO SOLAR ASH-NAMEN

Ik weet niet of ze bij Heart Machine een eigen generator hebben gemaakt, of dat ze gewoon veel fantasie hebben, maar ik ben een aantal fantastische namen tegengekomen tijdens het spelen van Solar Ash. Dit zijn m'n favorieten.

- **Seedbird Nimblejack**
- **Serf Sandtalon**
- **Chulsi Hatchshadow**
- **Skye Bluelute**
- **Jordu Copsebell**

Zogenaamde Anomalies (eindbazen en de voorbereiding daarop) uitschakelen doe je aan de hand van snelle platformactie met een strakke tijdslimiet, waardoor timing essentieel is. Dit ga je vaak upfucken, meer dan eens omdat de besturing net even





iets minder strak is dan het tijdslimiet, of het leveldesign je een stukske tegen lijkt te werken. En dát is een recept voor frustratie... Komt bij dat als je de opdracht uiteindelijk wel haalt, het niet resulteert in een overweldigend gevoel van trotse voltooiing, wat je misschien wel zou verwachten. Dus ja, emotioneel zou ik Solar Ash niet zozeer willen noemen, Annapurna.

Waar is het goed voor?

Er zijn te veel momenten geweest waarop ik geneigd was om Solar Ash te (bloed)droppen en nooit meer aan te raken. Niet omdat de game zo verschrikkelijk moeilijk is, maar meer omdat de motivatie om het einde te bereiken me ontbrak. Met Rei door voids rennen is niet zó'n enorm cool gevoel dat je er niet genoeg van krijgt en haar missie voelde niet dringend genoeg om me aan de game gekluisterd te houden. Daarnaast is de combat een vrij functieloze nagedachte, waardoor Solar Ash het vooral moet hebben van stijl. Toegegeven, deze game is dan ook wel heel fucking fraai, met een stijltje waar menig game in vergelijking bloedrood van schaamte van moet worden. Maar een beetje substantie is ook een vereiste. En dat ontbreekt wat mij betreft helaas aan Solar Ash, maar het is niet alsof Annapurna nu opeens hun lijfspreuk moet aanpassen naar "soms persoonlijk, enigszins emotioneel en ongetwijfeld origineel". Zo erg is het ook weer niet.

ALS ANDERE UITGEVERS EEN DEVIES ZOALS ANNAPURNA HADDEN

Annapurna wil dus games maken die "personal, emotional, and original" zijn. Een nobel doel, maar als andere uitgevers een vergelijkbaar devies zouden hebben, dan waren die waarschijnlijk een stuk minder bewonderenswaardig. EA bijvoorbeeld zou waarschijnlijk gaan voor iets als "microlucratief, uitwoonbaar en uitmelkbaar", terwijl Ubi vooral zou gaan voor games die "uitbouwbaar zijn tot een openwereld-game die vervolgens teveel lijkt op een andere franchise en dan gecanceld moet worden", hoewel dat niet heel lekker van de tong rolt. En Blizzard? "Cartoony, rebootable en cancelable"?



SCORE 68

Solar Ash is flink origineel, maar niet het meest emotionele of persoonlijke spel dat Annapurna ooit heeft uitgebracht.

WOUTER



Afhankelijk van hoe vaak je faalt, ergens tussen niet heel veel en te veel uren voor wat het is.

5-10 UREN

12

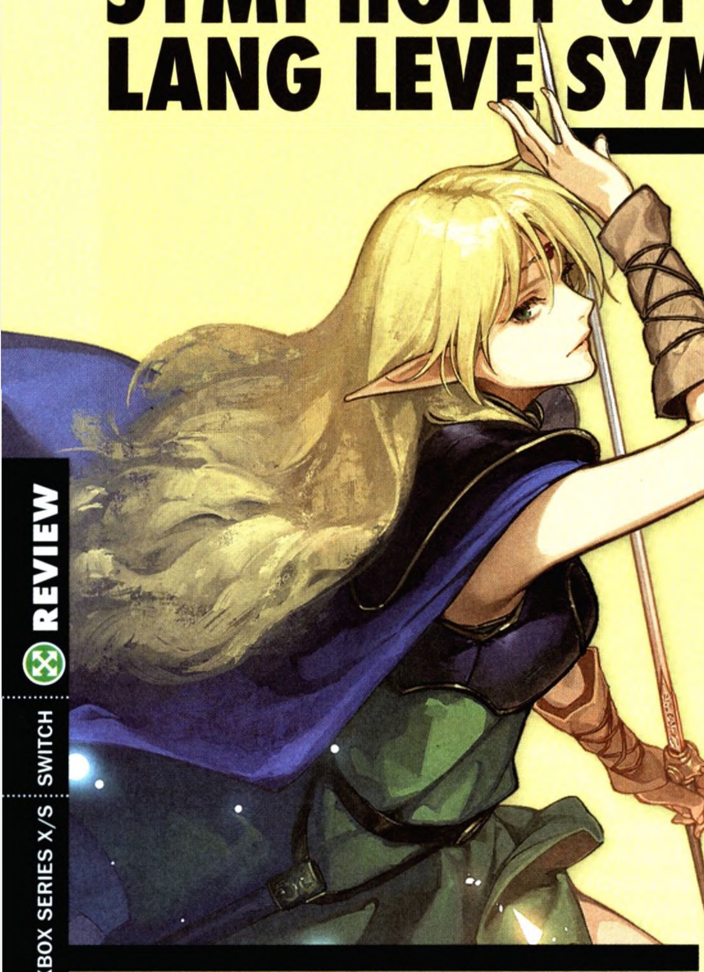
BASICS

THIRD-PERSON ACTION-ADVENTURE
HEART MACHINE/ ANNAPURNA INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

RECORD OF LODOSS WAR: DEEDLIT IN WONDER LABYRINTH

SYMPHONY OF THE NIGHT IS DOOD, LANG LEVE SYMPHONY OF THE NIGHT!

Zoals wel vaker het geval is bij typisch Japanse games, lijkt de titel een nietszeggende combinatie van willekeurige woorden te zijn, maar Samuel weet beter. 'Record of Lodoss War' is de naam van de franchise en 'Deedlit in Wonder Labyrinth' is de naam van dit specifieke product. You're welcome!





Wat valt er nog over Castlevania: Symphony of the Night te zeggen dat niet al tot irritatie toe herhaald is, onder andere door ondergetekende? Samen met 't eveneens doolhofachtige Super Metroid vormde het 't fundament van het metroidvaniagenre, bla bla bla; je kent het wel. Toch móét de Konami-klassieker in de context van deze review even genoemd worden, want Deedlit in Wonder Labyrinth is meer dan slechts een nazaat ervan.

Nee, dit is een overduidelijke hommage, en niet alleen omdat het een prachtig geanimeerde 2D-actieplatformer is. Want wie de sprites van de titulaire hoofdpersoon, Deedlit 'the high elf', naast die van Castlevania's Alucard plaatst, zal zien dat beide avatars lang, weelderig, platinablond haar hebben dat, net als hun capes, op bijna magische wijze lijkt te wapperen. Ook heeft Deedlit, net als Alucard, die iconische back-dash-move én laat ze schaduwachtige nabeelden achter als ze door de levels heen rent. En dat véél te soepel geanimeerde knietje wanneer je haar tijdens het rennen van richting laat veranderen! Alucard zou een trotse papa zijn.

KLEURRIJK

Als Symphony of the Night Deedlits papa is, dan is Ikaruga echter de moeder. Want wat mij wél wist te verbazen is dat deze (verder relatief rechttoe-rechtaan) metroidvania het heel erg moet hebben van Ikaruga's iconische kleursysteem. Deedlit kan namelijk schakelen tussen blauwe windmagie en oranje vuurmagie: de gekozen kleur maakt haar ongevoelig voor vijandelijke aanvallen van datzelfde element – sterker nog, als je door de 'juiste kleur' geraakt wordt, dan vul je je eigen magiemetertje weer aan.

Uiteraard zul je hier slim gebruik van moeten maken tijdens de vele intense bossfights, maar ook tijdens het platformen zijn er vermakelijke omgevingspuzzels die om dit kleurgeschakel vragen. De weg versperren met blauwe en

TEAM LADYBUG: DE TOEKOMSTIGE METROIDVANIAGODEN?

Deedlit in Wonder Labyrinth is ontwikkeld door Team Ladybug. Een kleine, Japanse indiestudio met een hele specifieke focus: het maken van prachtige metroidvanias op basis van gelicentieerde IP's. Zo hebben ze hiervoor onder andere Touhou Luna Nights gemaakt (gebaseerd op de invloedrijke doujin-franchise Touhou Project) en Synchronicity Prologue (een Shin Megami Tensei-metroidvania!). Opvallend is dat elke game steeds een beetje ambitieuzer is: Deedlit is, ondanks z'n ingetogen omvang, dan ook de sterkste game die Team Ladybug tot nu toe heeft gemaakt. Hopelijk is dit een mooie indicator van wat ons nog te wachten staat! Als Ladybug deze stijgende lijn blijft volhouden, dan zouden ze halverwege dit decennium wel eens de sickste metroidvania aller tijden kunnen afleveren.





oranje energiestralen (waar je dus al schakelend doorheen moet rennen) is nou niet bepaald het creatieve hoogtepunt van gamedesign, maar het blijft bevredigende gameplay. Persoonlijk snap ik daarom niet waarom dit systeem niet véél vaker gejat is in de meer dan 20 jaar dat Ikuraga ondertussen bestaat (fúck, wat ben ik oud), maar soit.

Wereldschokkend

Naast een fijne selectie steekwapens en handig inzetbare vuur- en windmagie, vertrouwt Deedlit verder voornamelijk op haar pijl en boog. Ze is en blijft immers een Tolkieneske elf, niet waar? Dit projectiel is haar voornaamste langeafstandsaanval, maar zoals een degelijke metroidvania betaamt dient de handboog ook voor menig omgevingspuzzel ingezet te worden. Deedlits pijlen kunnen namelijk tegen metalen platen afkaatsen, dus verwacht een paar amusante puzzels waarbij je pijlen vanuit de juiste hoek moet afvuren om lastig geplaatste obstakels te raken. Ten slotte zijn er nog een handjevol speciale vaardigheden die de elf de mogelijkheid geven om elk plekje op de labyrintische kaart te verkennen, zoals een double jump en kunnen zweven, maar hier zit niets wereldschokkends tussen.

Wellicht met uitzondering van haar slide, tenminste: in haar blauwe windvorm glijdt ze op onspectaculaire wijze door nauwe openingen, maar in haar oranje vuurvorm verandert de move opeens in een Cammy-van-Street-Fighter-achtige boor. Erachter komen dat je tijdens deze move niet geraakt kan worden kwam tijdens enkele boss-fights ontzettend van pas, en liet mijn gamerhartje sneller kloppen dan ik van zoiets simpels had verwacht.

DEZE METROIDVANIA IS EEN... DUNGEONS & DRAGONS-GAME?!

Wie bekend is met Record of Lodoss War moet bij het horen van de naam waarschijnlijk meteen aan de invloedrijke animeserie uit 1990 denken. Maar de oorsprong van de franchise gaat veel dieper: alle games, manga's en de animeserie zijn namelijk gebaseerd op de vele, populaire Record of Lodoss War-romans van Ryo Mizuno. Dan zijn we er echter nog niet, want Mizuno schreef deze romans als gevolg van de populariteit van zijn 'replays': transcripties van zijn sessies als dungeon master van tabletop-RPG's als RuneQuest, Sword World RPG en, jawel, Dungeons & Dragons! Net als The Elder Scrolls liggen de roots van Record of Lodoss War dus 'gewoon' bij D&D. Vervolgens heeft Record of Lodoss War op zijn beurt weer franchises als The Legend of Zelda en Dark Souls geïnspireerd! Prachtig, toch?



"Hoewel ik een ware passie heb voor kortere, herspeelbare titels als deze, is de kortstondigheid wel érg voelbaar."

Respectabel

Deedlit in Wonder Labyrinths grootste struikelpunt is dat er simpelweg te weinig van is, want de game is zonder al te veel moeite uit te spelen tijdens één regenachtige zondag. En hoewel ik een ware passie heb voor kortere, herspeelbare titels als deze, is de kortstondigheid wel érg voelbaar. Want hoe bevredigend ik Deedlits boog- en Ikarugapuzzels ook vond, er waren er gewoon te weinig van. Combineer dit met de (voor het genre) vrij lage moeilijkheidsgraad – dit is géén Hollow Knight – en je snapt waarom ik aan het eind van de game voornamelijk overbleef met een verlangen naar méér. Maar! Beter iets dat naar meer smaakt dan iets dat te lang duurt, niet waar? Het paar uur plezier dat je krijgt is z'n respectabele prijskaartje van 20 euro ontzettend waard, en je zou zelfs kunnen zeggen dat dit de perfecte, intieme titel is voor eenieder die nog nooit eerder een metroidvania heeft geprobeerd. En had ik al genoemd hoe oogstrelend de graphics zijn? Deedlit in Wonder Labyrinth mag zich naast Owlboy en Blasphemous scharen als een van de mooiste pixel-art-games ooit gemaakt, en op dat gebied weet het Symphony of the Night zelfs te overtreffen!

SCORE 77

Ja, Deedlit in Wonder Labyrinth voelt als een ietwat karig product, maar tegelijkertijd is de liefde, elegantie en het vakmanschap dat erin gestoken is onmiskenbaar. In de groeiende niche van de metroidvania is het dus wellicht niet de meest bombastische game op de markt, maar het is zonder twijfel een van de mooiste!

SAMUEL



Maar: de game is érg herspeelbaar.

<6 UREN

7

BASICS
METROIDVANIA
TEAM LADYBUG/ ACTIVE GAMING MEDIA/PLAYISM
1 SPELER
OUT NOW

HALO INFINITE

DE ONEINDIGE

GOLD AWARD

Inderdaad, Halo Infinite is al sinds vorig jaar uit en begint langzamerhand het territorium van oud nieuws op te wandelen. Maar volgens Wouter is de schoonheid van deze game tijdloos… oneindig zelfs, dus bij dezen nog even een ode aan het nieuwe avontuur van Master Chief in veel screenshots… en een beetje tekst.

De Master Chief is terug en iedereen met een Game Pass (Battle Pass aangeraden) heeft het geweten de afgelopen maanden. Een gierige, doch heerlijke multiplayer, een fucking fun, semi-open wereld singleplayer en het is nog even wachten op de co-op, maar dan heb je misschien wel een van de beste Halo's ooit. Ik heb de game inmiddels al enkele weken geleden gereviewd, maar het is mijn game van het jaar 2021 en ik ben er dus nog regelmatig mee bezig. Onder andere om, ondanks het schrijnend gebrek aan een fotomodus – té PlayStation-achtig, moeten ze daar bij Microsoft gedacht hebben – kiekjes te maken van deze onwaarschijnlijk prachtige titel. De volgende zaken vielen op in, op, onder en boven Zeta Halo…





OPEN EN ONGEREPT

De eerste Halo met een échte open wereld geeft je ook meteen een potje ademruimte waar je bijna duizelig van wordt. Ver-, maar ook díépgezichten, prachtige luchten, bosgebieden, impostante gebergten; Halo Infinite houdt maar niet op als het gaat om prachtige, ansichtkaartwaardige plaatjes.



SYMMETRISCHE ZALEN

Maar Halo Infinite is niet alleen maar van de frisse buitenlucht, ook moet Chief regelmatig onder het oppervlakte van Zeta Halo dringende dingen doen. Hier begeeft de Halo-speler zich op bekender terrein, want de symmetrie en geometrie van de tempelachtige complexen, gedrenkt in veel paars en blauw, zijn onmiddellijk herkenbaar.



SCHOONHEID VAN HALO







DE COVE... BANISHED

Ik heb een bijzondere relatie met de ruimtewezens van Halo: de Banished, al dan niet Covenant genoemd (ik laat de Forerunners even buiten beschouwing, want hoe minder gezegd over hen, hoe beter). Ja, ik schiet op ze, en ja, ze zijn mijn vijanden, maar omdat ze vaak zo grappig en enorm lekker om neer te knallen zijn, mág ik ze wel, ofzo? Die schattige Grunts, de baasaars Elites, die gekke Jackals, de Hunter-bro's, de fluttery Skimmers en de onsubtiele Brutes; het is het zeldzame soort cannon fodder waar ik nooit genoeg van krijg. »

DE DETAILS DIE HET HEM DOEN

Soms zijn het in Halo Infinite de kleine dingen die de game overtuigender maken, meeslepender. Opvliegende vogels bijvoorbeeld, een ton van het fictieve bedrijf Axys Hydroelectric of een verongelukte marinier.











LICHT, GELUID... ACTIE!

Als alles gezegd en gedaan is, dan gaat Halo Infinite vooral om de intense actie, die te danken is aan de intuïtieve besturing van de Chief en de sterke AI van de vijanden. Oh, en de spetterende visuals helpen daar ook aan mee!





MEESTERLIJKE CHIEF

Laten we simpelweg even een moment nemen om de Chief te appreciëren. De groene Man van Staal is dan wel een tijdje uit mijn hart geweest, en dat weinig-woorden-ding van hem wordt misschien een tikje oud, maar hij heeft zeker weer een paar machtig mooie momentjes in deze game. En daarvoor hulde, in de vorm van deze afbeeldingen.







TUIG, VOERTUIG

Een groot deel van het plezier dat Halo Infinite biedt is te danken aan de vele voertuigen waar de Chief zich in verplaatst, al dan niet met zijn mariniersbuddy's. In gezelschap cruise je natuurlijk het liefste rond in een Warthog, want die vering is zo stuiterig, en met de juiste persoon achter de mounted gun ben je vernietiging op vier wielen. Maar als ik alleen reis dan neem ik het liefst een Chopper, omdat deze rollende machine van bruutheid je gewoon al jaren een speciaal en vertrouwd gevoel van macht geeft. Maar daarmee doe ik de nieuwe Gungoose teniet, want deze upgrade van de Mongoose heeft zo'n belachelijk krachtig kanon, dat je in deze quad even wendbaar als dodelijk bent. Kies je het luchtruim, dan is de altijd lekker pruttelende Wasp een aanrader.





BEWIJSDRANG

Wat betreft de multiplayer, tja... De enige screens die ik daarvan heb gemaakt zijn bedoeld om me zelf ervan te overtuigen dat ik niet volledig kansloos ben in deze meerspelerstand. Dus als ik een positieve K/D-ratio heb of als ik een seconde nummer 1 sta in een Big Team Slayer Battle, dan druk ik op die Share-knop. Maarruh, dat is natuurlijk totaal niet geschikt om in een magazine te plaatsen, dus jullie zullen me op m'n woord moeten geloven dat ik niet volledig kansloos ben in Halo Infinites multiplayer.





SCORE 90

Negeer de oproep van plicht en laat die strijdvelden links liggen, want de 26ste eeuw is waar dé shooter-actie van het jaar te vinden is.

WOUTER



De gierige multiplayer laat je oneindig strijden voor weinig, en de singleplayer is goed voor een uur of 20.

20+ UREN

16

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
343 STUDIOS/MICROSOFT
1-24 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW





PLAYSTATION VR2

Wooooooop! Als alles goed gaat komt eind dit jaar de nieuwe PlayStation VR uit en Sony heeft tijdens de CES wat nieuwe details vrijgegeven over deze next-gen headset voor de PlayStation 5. Om te beginnen de specs, die vallen zeker niet tegen!

- **Display: OLED**
- **Resolutie: 2000x2040 per oog**
- **Refresh rate: 90Hz, 120Hz**
- **Field of View: ongeveer 110 graden**
- **Motion sensor: Motion Sensor Six-axis motion sensing system (three-axis gyroscope, three-axis accelerometer)**
- **Attachment sensor: IR Proximity sensor**
- **Camera's: 4 camera's voor headset en controller tracking, IR-camera voor eye-tracking**
- **Feedback: vibratie op de headset**
- **Communicatie met PS5: USB Type-C (1 kabel)**
- **Audio input: ingebouwde microfoon**
- **Audio output: stereo headphone jack**

Zeker vergeleken met de originele PS VR zijn deze specs een flinke stap voorwaarts. De resolutie is een stuk hoger per oog, waardoor het screen-door-effect een stuk minder moet worden en de beelden een stuk scherper, maar ook de field of view is breder, de inside-out tracking een stuk beter dan met externe camera's en de feedback via de headset zelf klinkt ook interessant. Oh, en OLED in plaats van LCD, do I hear an amen?

Dat is niet het enige, want ook de nieuwe motion-controllers, die officieel de Sense-controllers heten, worden een flinke verbetering ten opzichte van de inmiddels bijna antieke PS Move-controllers.

- **Buttons (rechts): PS, options, action (rondje/kruisje), R1, R2, R3**
- **Buttons (links): PS, create, action (driehoekje/vierkantje), L1, L2, L3**
- **Sensing/Tracking motion-sensor: Six-axis motion sensing system (three-axis gyroscope + three-axis accelerometer)**
- **Sensing/Tracking Capacitive Sensor: Finger Touch Detection, IR LED: Position Tracking**
- **Feedback: Trigger Effect (R2/L2), Haptic Feedback**
- **Port: USB Type-C**
- **Communicatie: Bluetooth versie 5.1**
- **Batterij: Ingebouwde lithium-ion rechargeable battery**

Deze Sense-controllers zijn duidelijk geïnspireerd op bestaande VR-controllers van de concurrentie en dat is een goed ding, want die hebben al bewezen fantastisch te werken in VR. Tel daar de haptic feedback bij op die we al kennen van de DualSense-controller en ik ben hyped.

REVIEW **OCULUS QUEST, STEAM VR**

LUCKY'S TALE

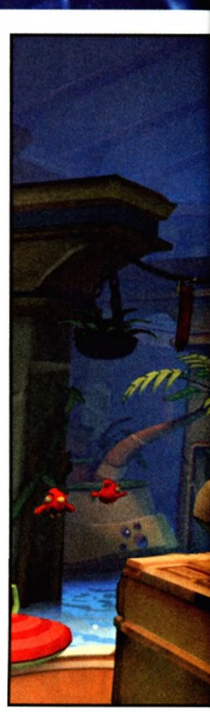
Dit is niet zozeer een Review, maar meer een kleine heads-up. In 2016 kwam bij de launch van de Oculus Rift een verdomd leuke platformgame uit, genaamd Lucky's Tale. Omdat het een launch-game was hebben veel gamers Lucky's Tale gemist, maar de game is nu opnieuw uitgebracht voor de Quest en Steam VR en dat MOET je checken. Lucky's Tale is het perfecte voorbeeld van hoe leuk een platformgame kan zijn in VR en in de opnieuw uitgebrachte versie hebben de graphics, audio en besturing ook nog eens een update gekregen. Als je een Quest- of Steam VR-headset hebt liggen is dit het perfecte excuus om alsnog het avontuur met Lucky aan te gaan.





SCORE:

KOTSGEHALTE:



CAPTAIN TOONHEAD VS THE PUNKS FROM OUTER SPACE

Om maar met de deur in huis te vallen, Captain Toonhead vs The Punks from Outer Space is misschien wel de gekste tower-defense-game die ik ooit heb gespeeld. De game is een beetje vreemd, maar wel lekker!
In Captain Toonhead moet je de wereld zien te redden van bad guy Nicholas Voorhees en zijn leger van dieren, waaronder kippen, haaien en varkens. Dit doe je, zoals in iedere tower-defense-game, door defensieve turrets te plaatsen. Zodra het leger van Mr. Voorhees langs begint te lopen schieten de turrets op ze en redden ze hopelijk het eindpunt niet.

Er zijn verschillende soorten turrets en die heb je ook nodig om de verschillende soorten dieren te overmeesteren. Iedere diersoort heeft zijn eigen zwakke plek die je kunt uitbuiten met verschillende turrets, die je uiteraard ook nog eens meerdere malen kunt upgraden om ze krachtiger te maken. Tot zover is het een vrij standaard tower-defense-game, maar dit is slechts één onderdeel van Captain Toonhead.
Met alleen de turrets ga je het namelijk niet redden! Je moet je er als speler zelf in real-time mee gaan bemoeien en dat is zowel heerlijk chaotisch als hilarisch. Je hebt namelijk als speler zelf ook de nodige ability's. Zo kan je gebruik maken van de zogenaamde TurboMjolnirs, oftewel twee hamers in je handen. Hiermee kan je de vijanden een mep geven, waarna je hun onderdelen kan gebruiken als extra upgrades.



Daarnaast zijn er twee pistolen die je eigenlijk constant op de vijanden moet leegschieten voor extra schade, en je kunt je slippers (LOL) gebruiken om de vijanden te stunnen zodat ze even stilstaan voor je turrets. Het is belachelijk en over de top en geeft een grappige draai aan het tower-defense-genre.
Het enige dat echt niet goed werkt is de manier waarop je moet bewegen in de levels. Je kunt je alleen verplaatsen door te teleporten via de turrets en dat levert aan het begin van het level problemen op, aangezien je er nog niet zoveel hebt. Het andere uiterste is bij de latere levels, waarin de vijanden meerdere wegen hebben en je op een gegeven moment zoveel turrets hebt, dat je soms per ongeluk naar de verkeerde teleport. Soms met dodelijke afloop. Dit systeem had beter uitgewerkt moeten worden.
Captain Toonhead vs The Punks from Outer Space is dan ook niet de beste tower-defense-game die er is, maar wel de meest originele, chaotische en grappige. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

NIEUW JAAR, DEZELFDE BACKLOG

FORSA COMMANDER: CULT LEADER







Titel: Chorus
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99



Sommige dingen zijn alleen aan te raden met een flinke kanttekening. Justified is bijvoorbeeld een knettergoede serie, maar wordt pas écht interessant in het tweede seizoen. De meeste JRPG's zijn fantastisch, maar dat besef slaat pas goed in als je door 10 uur aan uitleg, expositie en tutorials hebt heen geworsteld. Terminator moet je kijken om het geniale deel 2 extra tot z'n recht te laten komen en **zo kan ik nog wel even een tijdje doorgaan met media die je, onder voorwaarde, eigenlijk zou moeten checken.**

Chorus is een beetje hetzelfde geval. Houd je namelijk van games zoals Wing Commander, StarLancer en de vele space-shooters van Star Wars, dan heb je de laatste drie decennia weinig kunnen spelen om in die behoeften te voorzien. Dan zou je dus zeker de knalactie in de ruimte van Chorus moeten kunnen waarderen, want **op dat gebied is deze game een van de interessantste en duurste producties op dit moment.** Maar waar je mogelijk niet op zit te wachten is het af en toe nogal langgerekte, zweverige verhaal over een sekte in de ruimte en het daarbij horende psychologische drama, waarbij ontwikkelaar Fishlabs zonder twijfel met een scheef oog naar Returnal en Hellblade heeft gekeken.



Chorus is een ambitieuze, grote game, met een flinke lap space waar je vrijelijk in rond kan vliegen en aardig wat (side)missions kan aannemen, met een prima stukje customization van je schip en actie die best interessant blijft door de verscheidenheid aan vijanden plus functies van je schip. Aan de repetitieve (hoewel best lekkere) muziek, het niet al te indrukwekkende sounddesign **en het feit dat de meeste characters een handvol pratende helmen zijn** merk je misschien dat je niet te maken hebt met een triple-A-game. Maar alsnog is Chorus een indrukwekkende scifi-knaller met een randje mystiek en een flinke dot drama. Dus eigenlijk zou je hem moeten checken.

OORDEEL:



SCHATTIG, OP EEN ONGEMAKKELIJKE MANIER



Titel: Reverie Knights Tactics
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 24,99



Reverie Knights Tactics begint met het grootste cliché ooit op het gebied van turn-based games: een gevecht dat je niet kan winnen. Niet veel later gevolgd door een niet veel minder harde dooddoener: een battle tegen een van je toekomstige teamgenoten. Gelukkig zijn andere elementen dan het verhaal wat minder afgezaagd, zoals **een stijltje dat me een beetje doet denken aan zaterdagochtendtekenfilms gemixt met een vleugje anime**; kinderlijk, koddig, een tikje goedkoop, maar zeker aantrekkelijk.

Het verhaal van Reverie Knights, dat qua rode draad gaat over een oorlog tussen elfen en goblins, wordt volledig zonder voice-acting verteld en heeft **een soort van 'kids gaan op een schoolreisje'-vibe**. Ondertussen luistert de muziek weg alsof je een visual novel aan het spelen bent, met oneindig repetitief gepingel. Op de turn- en grid-based gevechten en wat lichte crafting na, ben je ook vooral door conversaties aan het klikken die af en toe een gewetenskeuze op je pad gooien, dus wat dat betreft is de vergelijking met een interactieve comic (of manga) niet zo heel gek. De enthousiaste, jonge meisjes waar het verhaal om draait ondersteunen deze associatie alleen maar. Dankzij het cartoony stijltje heeft de game wel een bepaalde charme, en de in principe simpele battles worden interessanter gemaakt door aandoenlijke animaties en optionele uitdagingen (incasseer geen schade, versla een specifieke vijand als laatste, etc.) waarmee je extra XP en valuta kan verdienen. Daarmee krijgt Reverie Knights nog wat diepte, want de lore en het verhaal zijn enkeltjediep, en er zijn dan ook betere, omvangrijkere en vooral uitgebreidere tactische RPG's dan dit. Zelfs in deze rubriek! Maar hey, **schattig is deze game wel, bijna tot aan het ongemakkelijke aan toe**, dus dat is ook wel wat waard. Ben je dus op zoek naar een soort westere anime-visual-novel met turn-based battles, zoek niet verder!



OORDEEL:



VLIEGENDE MAISKOLVEN EN WANDELENDE PIANO'S







Titel: Propnight
Platform: PC
Prijs: 16,79

Propnight is een asymmetrische multiplayer-game die wel heel veel weg heeft van Dead by Daylight, Garry's Mod en Call of Duty's Prophunt. Mocht je niet bekend zijn met het idee van bovenstaande games: **in principe komt het allemaal neer op een veredeld potje verstoppertje**. De unieke twist is echter dat spelers de vorm van objecten aan kunnen nemen [uhh, dus net als in Garry's Mod, Call of Duty... - Marvin]. Kijk dus vooral niet gek op als er een maiskolf overvliegt of wanneer je wordt achtervolgd door een wandelende piano.

Nee, veel nieuws doet Propnight niet. Maar hoe erg is dat? <insert cliché: beter goed gejat dan slecht bedacht> Simpel gezegd heeft ontwikkelaar Fntastic een complete game rondom een aantal losse mods gemaakt. Natuurlijk zitten er genoeg haken en ogen aan, maar net als in de mods verschuilt daar schoonheid achter. Spannende achtervolgingen worden alleen maar spannender door de knullige besturing. **En het stukje horror houdt de boel op scherp**, want niemand wil gepakt worden door een creepy granny of Slenderman-achtig persoon. Tenminste, niet dat ik weet. Maar goed, to each his own.

OORDEEL:



DEZE GAME GAAT ALS EEN LOPEND VUURTJE



Titel: Firegirl: Hack 'n Splash Rescue
Platform: PC (later naar PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch)
Prijs: 17,99



Om maar direct met de deur in huis te vallen: **Firegirl: Hack 'n Splash is een juweeltje van een indiegame.** Wie had gedacht dat virtuele brandjes blussen in 2.5D zoveel voldoening kon geven? Nou, ontwikkelaar Dejima dus. In de basis is Firegirl een arcade-achtige platformer met wat geleende mechanieken die we kennen uit het roguelikegenre. Bewapend met een bijl, een brandslang en een volle tas water dienen spelers zoveel mogelijk mensen uit brandende gebouwen te redden. Sommige aan gevaar onttrokken mensen kunnen naderhand in dienst worden genomen, om de speler te voorzien van de nodige upgrades.
Doordat de levels procedureel gegenereerd zijn, voelt iedere vuurzee significant anders aan. Daarnaast komt Firegirl er al snel achter dat het geen willekeurige brandjes zijn, maar dat er iets geheimzinnigs gaande is. **Dit mysterie verbindt de losse levels met elkaar** en zorgt er bovendien voor dat er een rode draad door de game heen wordt gespannen waar spelers zich aan vast kunnen houden. Al is de combinatie van gedurfde, sprekende esthetiek en strakke platformactie al meer dan genoeg om 18 euro te verantwoorden. Aanradertje dus!



SCORE 80



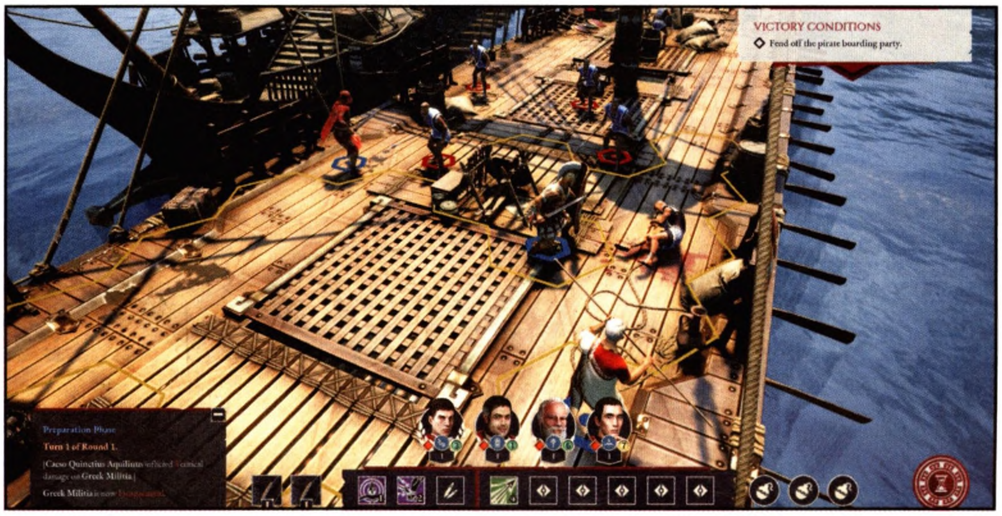
IN HET OUDE ROME HADDEN VROUWEN GEEN VOORNAAM



Titel: Expeditions: Rome
Platform: PC
Prijs: 44,99

Een aantal Ook Gespeelds geleden hing ik ook in Rome rond, omdat ik een soort halfbakken remaster van Rome: Total War een kans gaf. Mijn onderbewustzijn vulde daarom van tevoren de inhoud van Expeditions: Rome enigszins voor me in als **een tactische, historisch correcte game...** en dat bleek niet eens een vooroordeel! Beide games hebben zelfs zowel turn-based als real-time gameplay, dus de overeenkomsten zijn legionair... eh, legio.
Toch is dit verre van een Rome: Total War, ondanks de evidente overeenkomsten. **Expeditions: Rome lijkt meer op The Banner Saga, alleen dan met alle prachtige art, toffe stijlkeuzes en zwaarmoedigheid eruit gezogen**, om daar voor in de plaats matige graphics, repetitieve muziek, houterige animaties en een ietwat emotieloos verhaal erin te spuiten. Nee, stijlvol is deze game niet, het doet zelfs oubollig aan, maar er zit genoeg in wat dit gebrek enigszins goedmaakt.





Expeditions: Rome kent namelijk een shitload aan toffe mechanics. Je reist, vergelijkbaar met The Banner Saga, door een wereldmap waarbij je je troepen levend moet houden met rations, terwijl je van de ene, al dan niet optionele missie naar de andere gaat. Ondertussen stuit je op best wel toffe, turn-based gevechten, die je niet alleen uitdagen om gebruik te maken van de verschillende klassen en wapens van je characters, maar ook van de omgeving. Gooi er daarnaast nog een beetje loot, een tikje crafting en wat level-trees bij, en **je mag wel van een flink uitgebreide RPG spreken**. Eentje die even onooglijk is als een educatieve game uit de jaren '90 gemixt, maar hey, misschien dat je daar nog een fijne nostalgische ruggengraatbibber van krijgt!

SCORE:



+



-



QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Wat houdt de Golden Law in?
- A) Eet nooit gele sneeuw.
- B) Miyazaki brengt geen game uit totdat hij zéker weet dat 'ie bij ons een Gold Award verdient.
- C) Dat is in Elden Ring een soort levensgids.

2 Waarom wil JJ in GT7 een garage vol harde autoporno?
- A) Hij is niet meer hetzelfde sinds hij Cars zag in de bioscoop.
- B) Hij wil gewoon geile wagens verzamelen via geile races.
- C) Zachte autoporno heeft 'ie niets aan.

3 Wat wordt volgens Jacco de beste superheldengame van 2022?
- A) Forspoken.
- B) Gotham Knights.
- C) Marvel's Midnight Suns.

4 Wat is illegaal in Peter zijn game-monument?
- A) Het gebruiken van een emulator.
- B) Het downloaden van een hele auto.
- C) Een verhaal over Chrono Trigger schrijven zonder Dragon Ball te noemen.

5 Wat is Deedlit in Wonder Labyrinths grootste struikelpunt volgens Samuel?
- A) Dat ene blokje in level 3.
- B) Dat er te weinig van is.
- C) Die veel te lange naam.

6 Waar wil Florian een 'amen' voor horen?
- A) Dat PSVR2 OLED- in plaats van LCD-schermen heeft.
- B) Dat de Sense-controller een... logische naam heeft.
- C) God, natuurlijk, jij heiden.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE TWEE THE BOOK OF BOBA FETT-MERCHANDISEPAKKETTEN MET EEN POPSOCKET, EEN MOK, EEN CAMERA-BLOCKER VOOR JE LAPTOP & EEN TOTEBAG.

PU 333 LIGT 23 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- EEN SPECIAAL, DRIE KEER DRIE IS PU-FEESTJE! DRIEHONDERDENDRIEENDERTIG VERSCHILLENDE PU'S, MENSEN! ONGELOOFLIJK...
- KIJKT WOUTER HOE EEN BEPAALDE ASSEMBLAGE ZO CREATIEF KAN ZIJN DAT ZE WEDEROM PERFECTIE GAAN VERBETEREN.
- PAKT RAF DE DRAAD WEER OP IN DE GROOTSTE STAD VAN DE RIJZENDE ZON.
- GAAT JURJEN DE LEGENDES OVER FEODALE ZAKMONSTERS ACHTERNA.
- WAT GLOORT DAAR AAN DE HORIZON?! IS HET EEN ORANJE DINOROBOT? EN EEN IN ROOD-WIT-BLAUW GEHULDE DAME MET EEN METAALNAAM?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

SONIC-LEGO!

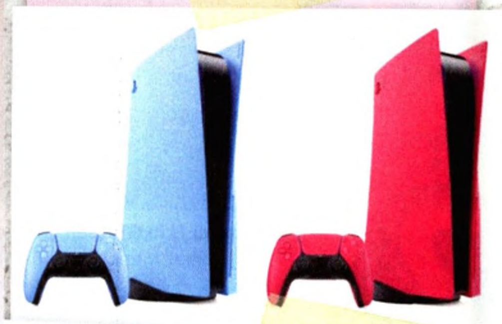
De Green Hill Zone Act 1-set is gebaseerd op het gelijknamige level uit de klassieke Sonic, en is bedacht door de Britse Viv Grannell. Het idee is vervolgens verder uitgewerkt door Lego-designer Sam Johnson, nadat het idee van Viv bij meer dan 10.000 mensen positief werd ontvangen. De set bestaat uit 1.125 Lego-stukjes en heeft ook vier personages en vijanden in de vorm van Sonic, Crabmeat, Moto Bug en Dr. Eggman. Ook komen er doosjes met gouden ringen bij. Kost je 70 euro, maar deze kan perfect stofvangen naast de rest van de nutteloze dingen die je moet hebben, toch?

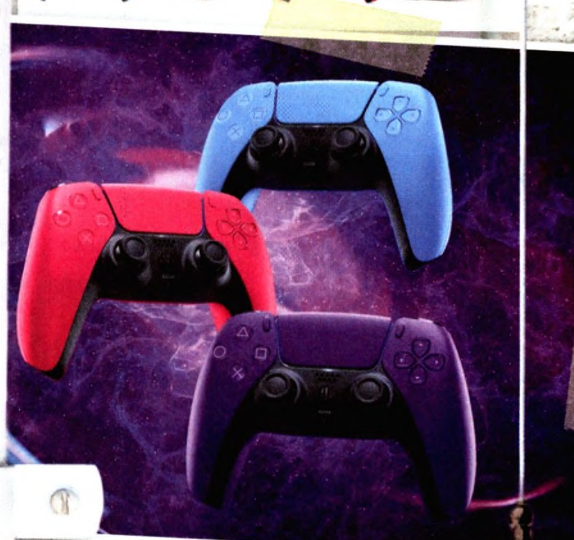


NIEUWE KLEURTJES VOOR JE PS5

Je vindt 'm mooi of lelijk, er lijkt wel geen tussenweg te zijn voor de PS5. Binnenkort kan je 'm nog mooier/lelijker maken met deze console-covers, die dan eindelijk worden gelanceerd door Sony. Natuurlijk hoort daar een bijpassende controller bij. Binnenkort kan er een roze machine naast je tv staan!









BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ANALOGUE POCKET

Het hebbeding van de maand is de Analogue Pocket. De retro handheld speelt niet alleen al je originele handheld-games af die je nog ergens in een kast hebt liggen, hij heeft ook nog eens ingebakken muziek-maak-software en een tv-output, zodat je de oude Game Boy-spellen op groot scherm kan spelen. Voor 195 euro kun je 'm scoren.





GUARDIANS VOOR AAN JE VOETEN

Guardians of the Galaxy was misschien wel de verrassing van 2021, en nu zou je ze ook aan kunnen trekken. Adidas werkt samen met de Guardians-game en heeft de gympies die Star-Lord in de game draagt, officieel uitgebracht.



LIKBARE TV

Deze foto is er niet eentje uit de privécollectie van Wouter, maar dit is een productfoto van een likbare tv. Een wat? Yep, een likbare tv. Deze uitvinding van een Japanse professor is gelukkig nog een prototype en gebruikt een carrousel van tien smaakpatronen die in combinatie met elkaar de smaak en geur van een bepaald voedsel kunnen maken. Die wordt dan op het scherm gespoten, zodat de tv-kijker het scherm af kan likken en dus kan proeven wat er te zien is. We weten wat je nu denkt, ouwe viespeuk.

FRAME DROP

JORDI PETERS





Neo's Art



Neo's kunststukje van deze maand is geïnspireerd door vele dingen: Lego, Star Wars, Lego Star Wars en niemand minder dan Bill Sienkiewicz. De combinatie van deze fijne franchises en een gerenommeerde comic-artist zorgt er voor dat wij alleen maar meer zin krijgen om van blokkerige planeet naar bricky film te hoppen in Lego Star Wars: The Skywalker Saga!


PUMA
Playseat
Playseat